A-アPLUS

Más que animación japonesa

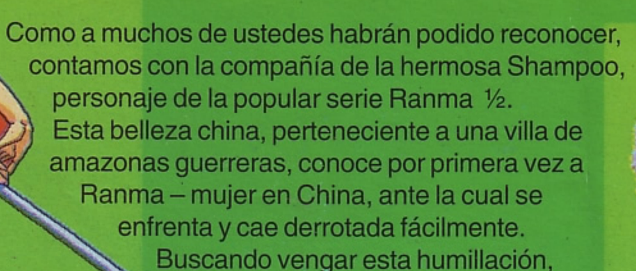
Año 1, Número cero
Perú : S/. 10,00

CUTEY HONEY

新キューティーハニー

Samurai X / Sailormoon / Entrevista a Rafael Antezana / Tekken 3 / Macross y **Más**

SHAMPOO



Como a muchos de ustedes habrán podido reconocer, contamos con la compañía de la hermosa Shampoo, personaje de la popular serie Ranma ½.
Esta belleza china, perteneciente a una villa de amazonas guerreras, conoce por primera vez a Ranma – mujer en China, ante la cual se enfrenta y cae derrotada fácilmente.
Buscando vengar esta humillación, Shampoo persigue a Ranma hasta Japón, donde nuevamente es vencida por el mismo, pero esta vez en su forma masculina.
Ante esta situación Shampoo se ve obligada casarse con él para cumplir con una ley de su tribu que le demanda desposarse sólo con el hombre que logre vencerla (¡entiéndelo Moose!). Poseedora de un hermoso par de armas parecidas a unas enormes maracas, Shampoo rivaliza constantemente con Akane por el corazón de Ranma, quien la engaña haciéndole creer que su verdadera forma es la de mujer Shampoo viaja a China para aclarar sus ideas. Luego de entrenar en Jusenkyou presionada por su abuela, regresa a Japón con la maldición de convertirse en gata cada vez que le caiga agua fría, descubriendo el engaño de Ranma, ya que a él le ocurre lo mismo, motivo por el cual decide quedarse cerca. Se instala, con la ayuda de su abuela Koron en un restaurante de comida china (un típico chifa al paso con delivery ¡te encantalá!).

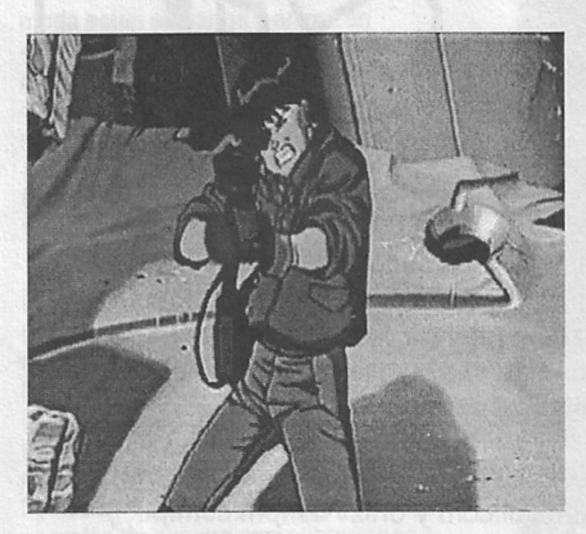
A continuación, para deleite de sus numerosos admiradores (enfermos, traumados y otras hierbas) les brindamos algunos datos sobre esta belleza del manga llamada Shampoo.

Nombre: Shampoo
Edad: 16
Cumpleaños: 5 de julio
Signo del zodiaco: Cáncer
Altura: 1.65 m
País de origen: China
Temperamento: Tímido, engreído, tierno, cariñoso, irritable y violento
Origen: *Joketsuzoku* villa de amazonas, provincia de *Gin Hi,* cerca de *Josenkyou, la tierra de las lagunas malditas.*
Medidas: Intenté conseguirlas, pero me golpeó cuando comencé a medirla con mis manos.
Notas: Su nombre es un juego de palabras *Xian Pu* literalmente significa Chica de la Montaña.

Erick Navarro

Editorial

Animación Japonesa del Mundo hacia el Perú

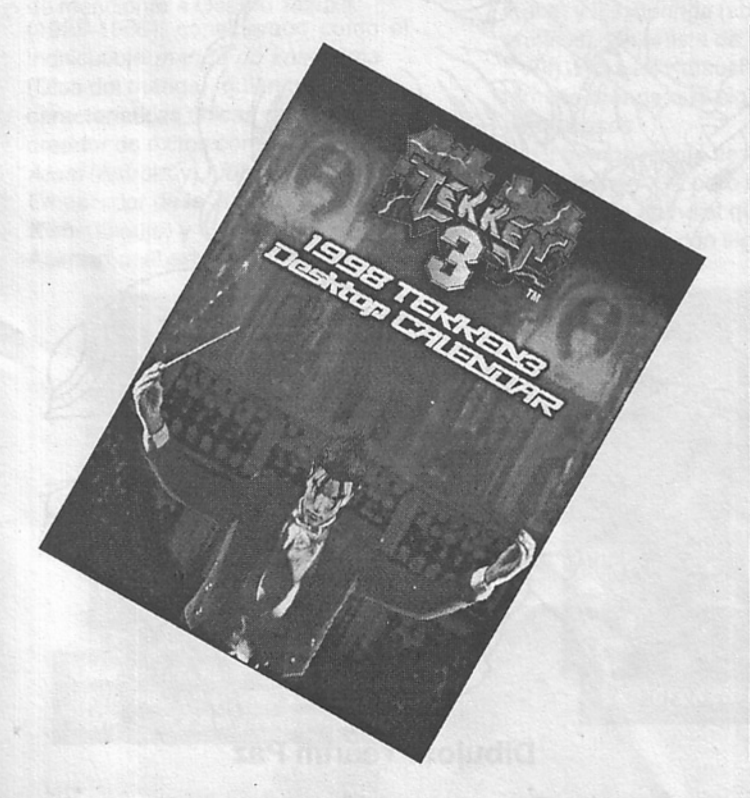


Una vez acabada la segunda guerra mundial, el Japón, un país aplastado por la ocupación americana, comenzó a analizar su situación, las causas de la derrota y el porqué del triunfo de los aliados.
Los americanos vendían su producción a todo el mundo, ya sin competencia, ante la catastrófica situación europea. Entonces se desarrolla de pronto el denominado *milagro japonés.* ¿Cuál era la base de ese *milagro*? Muy simple, hacer que cualquier cosa hecha por los americanos parezca de mala calidad ante un producto japonés .
Todo lo dicho nos sirve de prólogo a la idea central de la revista que versara sobre animación (sobretodo de animación japonesa) que es en sí un mundo amplio de diversión y entretenimiento. Para la gran mayoría quizás sea solamente una serie de televisión, pero aquello es muy estrecho porque un conocedor sabe que es que es también un manga, un videojuego, una película (o un OVA), una canción (temas de apertura y de cierre) o finalmente un juego de rol.
Una legión de seguidores en todo el mundo, ha hecho de esta una de las principales diversiones de nuestro tiempo. En el Perú los seguidores de esta amplía forma de entretenimiento, han logrado desarrollar características propias dentro del llamado *movimiento anime* cuyos primeros intentos de constituir una voz seria fueron de los fanzines pioneros *Meganime* y *Manganime* que surgieron como respuesta a cantidad de revistas extranjeras llenas de datos desactualizados o enmarcados en otra realidad.
A-PLUS aparece como una alternativa diferente y más completa que dará mensualmente información sobretodo lo referente a manga, anime (sobretodo), videojuegos y juegos de rol. Agradecemos a aquellos que hicieron posible esta revista y principalmente a ti por leerla.

A - PLUS es una publicación mensual.
Portada: *Cutey Honey.* Obra del controvertido Go Nagai.
Los gráficos empleados en esta publicación son usados con fines meramente informativos.

Mayo de 1998

Impresiones Walter Cier: 427 3238
Consultas y publicidad: Juan Carlos Delgado.
TELF: 578 1837





Correo





Sí, lectores, he aquí una sección de cartas abierta a recibir preguntas, comentarios y sugerencias sobre los temas de la revista (manga, videojuegos, anime, juegos de rol, etc.) además recibiremos los dibujos de sus personajes favoritos para publicarlos.

Nos pueden escribir a nuestros correos electrónicos: otak-u@rocketmail.com y ortizv@mpm.com.pe. Además, para aquellos que no puedan acceder a Internet, pueden enviar sus cartas a la siguiente dirección Jr. Padre Guatemala 260 Maranga (Altura de la cuadra 25 de la avenida La Marina).

Ahora, la pregunta del mes, ¿Qué significa furáz (*ojo,* con tilde en la *a*)? Aquel que responda correctamente se hará acreedor a una revista totalmente gratis.

El club *Bake Neko* informa a todos los interesados sobre la exposición que realizarán en la facultad de Derecho en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, en la segunda semana de mayo. Vayan averiguando la fecha exacta.

Ya se iniciaron las exposiciones de animes en el aula magna A de la Universidad de Lima. Las fechas de exhibición son:
5, 20, 28 de mayo.
4, 11, 15 de junio.
La entrada es totalmente GRATIS.



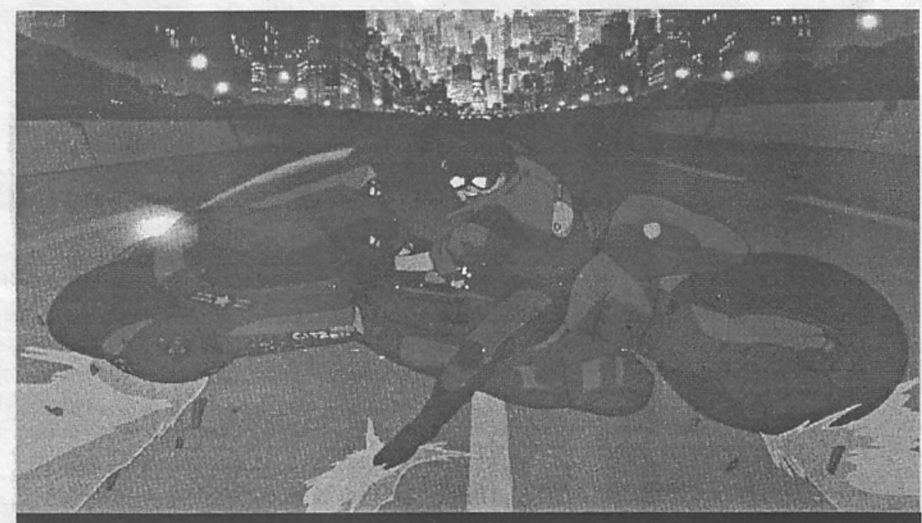
Agradecimientos a:
Paola Torres, Juan Pablo Villaverde, Hugo Palomino y a Danny Paiba por su abnegada colaboración.

Dibujos: Yearim Paz

Manga Story

Conociendo de Cerca al Manga Japonés

Está de más mencionar cuan de moda están el manga y anime en nuestro medio. Las historietas y dibujos animados japoneses atraen a cada momento a más adeptos quienes no pueden evitar fanatizarse con *Ranma½, Dragon Ball* o *Sailor Moon.* Sin embargo ¿Cuánto conocemos en verdad al manga?



La banda sonora de la película Akira fue compuesta solamente por coros enormes e instrumentos tradicionales japoneses de acuerdo al transfondo sociológico y político que Otomo quería.

Manga Firme

Entre nuestra cultura y la japonesa encontramos diferencias sustanciales, como leer de derecha a izquierda y en forma vertical. Pero quizás lo más importante sea encontrar que en el Japón existe una extraordinaria industria del manga y anime, a comparación de nuestra casi subterránea historieta nacional. Las revistas niponas, que tiene entre 300 a mil páginas por ejemplar pudiendo alcanzar un tiraje de cientos de miles o inclusive millones de revistas por vez. La calidad de reproducción no es de lo mejor, y se imprimen en blanco y negro. Las series más exitosas se recopilan en tomos *(tankouban).*

En cuanto a la profesión del dibujante de manga *(mangaka)*, es una de las mejores pagadas y, por supuesto, constituye una carrera universitaria. Los manga tienen infinidad de temas al igual que seguidores. El lector nipón está tan satisfecho que Japón importa una ínfima cantidad de cómics americanos y europeos.

Los creadores de manga, por su parte, llegan a ser tan famosos como sus personajes. No podemos dejar de mencionar a Osamu Tezuka (1928-1965), considerado como el indiscutible *manga no kamisama* (Dios del manga), quien trazó las características únicas del manga creador de éxitos como *Testsuwan - Atom* (Astroboy), *Jungle Tatei* (El Emperador de la Jungla), *Ribon no Kishi* (shoujo) y *Hinotori* (Fénix). Asimismo, el extraordinario aporte dado a la popularidad del manga por Katsuhiro Otomo con *Akira*, de temática cyberpunk, que abrió las puertas del mercado americano al anime. Otras obras de Otomo son *Fireball* (publicado en España por La Cúpula dentro del tomo *Memorias*) y *Domu* (Pesadillas). En todas estas obras muestra su dominio magistral del dibujo, minucioso, veraz y conmovedor.

Del Chojugiga al manga contemporáneo

La historia del manga como tal se inicia en el siglo XII, con los *Chojugiga* (dibujos humorísticos de pájaros y animales), pero las primeras manifestaciones artísticas populares serían los *Ukiyo - e* (grabados impresos de temáticas picaresca) y los *Shunga* (abiertamente eróticos). Un artista de esa época (siglo XVIII), Hokusai Katsushika, acuñó el término manga que significa *garabatos caprichosos.*

El manga recién se asienta a principios del siglo XX, pero es después de la 2º Guerra mundial que surge la historieta japonesa con algunas características más marcadas. Los nuevos manga serían más baratos, sencillos y accesibles al público, y a medida que transcurrían los años, con el asombroso progreso de la televisión, las historietas serían animadas.

La industria del manga creció por la enorme necesidad del público japonés de la postguerra de encontrar entretenimiento barato y fácil de entender para poder sobrellevar las penurias económicas. Así, el manga se convirtió en un medio fuerte, rentable y exitoso en Japón.

El manga posee un estilo definido: la sencillez y simplificación del trazo la impresión en blanco y negro que abarata costos, los efectos sonoros la agilidad para leerse que posee, la gran variedad de temas y personajes convierten a la historieta japonesa en la favorita de millones de fanáticos a escala mundial. La fiebre del manga ya llegó al Perú, y amenaza con quedarse perpetuamente.

Nathalie Delgado



Osamu Tezuka, el genio que se inspiró en Disney para darle ojos a sus personajes.

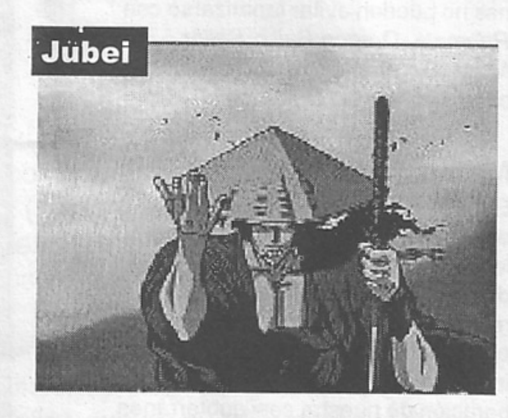


Las creaciones de Tezuka.

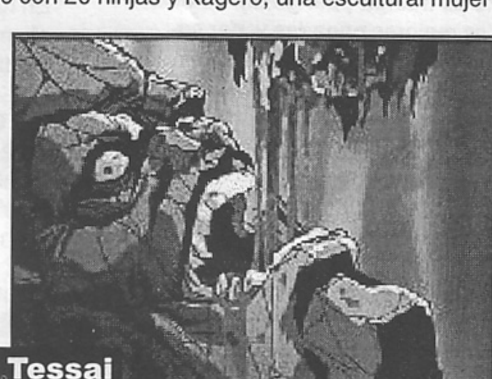
JUBEI NINPACHO

Título original: *Jubei Ninpacho* **(Las Aventuras de Jubei)**
Autor: **Yoshiaki Kawajiri**
Duración: **94 min.**

- Esta historia se ubica en la era Tokugawa (1600-1867), el relato comienza cuando Jubei Kibayami, el protagonista, es interceptado por un grupo de guerreros, aparentemente buenos, sobre un puente. Allí se aprecian un poco las habilidades de Jubei, quien humilló a los asaltantes. Este personaje contradice un poco la filosofía ninja, mas bien parece un samurai o un ronin pero bueno, no te voy a confundir con estos términos.


Jübei

- No, no, dime nomás.
- Mira, un samurai es un guerrero que pelea en nombre de un señor feudal, del Japón claro está, mientras que un ronin es un samurai que ha perdido el favor de su señor y camina errante por el mundo. Digamos que Jubei es un samurai vagabundo siguiendo su camino, sin querer, hacia la aldea Shimota. Al otro día, dos aldeanos encontraron a una joven quien les dice que todos están muertos en el poblado, víctimas de una peste muriendo en el acto. Cuando el chambelán del clan Mochizuki se enteró que la peste había matado a todo el pueblo de Shimota, decide enviar al grupo ninja Koga, encabezados por el guerrero Hanza, para averiguar qué sucedió allí.
- ¿ Y qué sucedió allí?
- Hanza envió un grupo por el río Shirakawa y otro por la quebrada Taron, contando con 20 ninjas y Kágero, una escultural mujer ninja que se había unido al grupo a pesar de ser mujer. Todo su cuerpo está envenenado y ningún hombre puede tocarla porque se muere.
- ¿Quién? ¿Ella o el hombre?
- Quien la toque. Ella es inmune al veneno. Además, tan ágil como el mejor ninja y diestra con la espada. Una muy buena combinación: hermosa y letal. Por otro lado, estos ninjas avanzaban saltando en los árboles. En eso, un objeto volador vino partiendo todo lo que se encontraba a su paso, regresando luego a las manos de quien lo arrojó. Era un espadón de doble punta.
- ¿Y quién lo arrojó?


Tessai

- Pues nada menos que Tessai, uno de los ocho demonios de Kimón quien arrasó con la mitad de ninjas en una masacre llena de sangre y cuerpos mutilados. Los sobrevivientes lanzaron sus estrellas ninja contra el árbol detrás del cual se había escondido Tessai, quien parecía un gigante de roca. Todas las estrellas que partían con facilidad las ramas, no le causaban el menor daño al gigante.


Kágero

- ¡Qué bestia!
- Al final, sólo quedó Hanza y Kágero. Hanza fue mutilado de ambos brazos y Kágero trató de huir inútilmente, siendo capturada por Tessai, el demonio de Kimón. Este personaje se la lleva a una cabaña para ultrajarla. Cuando empezó a lamer el cuerpo de su víctima es interrumpido por Jubei, quien le pregunta si sabe el camino hacia Kakyo.
- Seguro que la bestia se asó. ¿Qué pasó?
- Tessai sólo partió el sombrero del impertinente con su fallido ataque. Jubei no perdió la calma y trató de salvar a Kágero lanzando un dardo al ojo izquierdo del gigante, escapando luego con la ninja hacia el bosque. El demonio salió queriendo destrozarlos. Les lanzó su arma pero no acertó. Los ánimos de la bestia fueron calmados otro esbirro de Lord Gemma.


Gemma

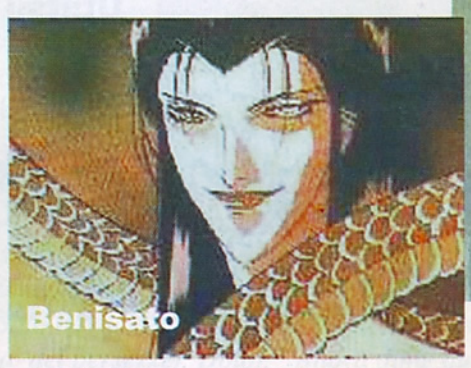


¿Quién es ese Lord Gemma?

- Es el demonio de Kimón más poderoso porque domina la regeneración. Tienes que ver la película. Te sigo contando, luego que escaparon, se separaron. Kágero fue a cumplir sus ordenes de avisar al chambelán. Al otro día, Jubei fue interceptado por Tessai, quien buscaba venganza. Sin embargo, el samurai vagabundo le advirtió que sería mejor no seguir peleando porque uno de los dos podía morir. El demonio se burló y lo creía desarmado, pero Jubei recuperó su arma hábilmente para luego atacar al gigante. Tessai lanzó su espadón de doble punta contra el samurai, quien al esquivarlo notó que la piel del gigante empezaba a perder consistencia. Aprovechando esto le cortó los dedos y dejó perplejo al demonio, quien cayó víctima de su propia arma, que al regresar le quedó incrustada en la cabeza.


Dakuwán

- ¡Qué tal Combate!.
- La valentía de Jubei fue aplaudida por Dakuwán, un viejo astuto y espía del gobierno, el cual le pidió al samurai vagabundo que se unan para derrotar a los demonios de Kimón, quienes son enviados por el Shogún de las Tinieblas, pero él se negó rotundamente. Luego de aquello Jubei fue sorprendido, mientras se bañaba en una posa de aguas termales, por Benisato, la demonio que controla las serpientes. Ella, con el cuerpo tatuado de ofidios, había ido en busca del asesino de Tessai. El combate quedó inconcluso, Benisato escapó estando a punto de perder.


Benisato



- ¡Maldito!
- Luego volvió a aparecer Dakuwán, quien le había lanzado una estrella ninja a Jubei mientras éste atacaba a Benisato. La estrella estaba envenenada. Esto le sirve de pretexto al viejo para chantajear al samurai vagabundo, prometiéndole el antídoto y cien monedas de oro. Le explica el porqué estaba tras los demonios de Kimón, hombres y mujeres malignos que bajo las ordenes del Shogún de las Tinieblas intentaban volver a implantar la dinastía Toyotomi, antiguos gobernantes de Japón.
- ¡Ah!, Ya entiendo.
- Contó además cómo el clan Yamashiro, cuyo jefe era Himuro Gemma, había explotado una mina de oro y sus miembros fueron aniquilados por el señor feudal, para no perder el secreto y su feudo a manos del gobierno de Japón. Pues si se enteraban que había oro, le quitaban todo.
- ¡Qué vivos!
- Ya te hablé de Tessai y Benisato. Me falta hablarte de Shijima, quien se mueve a través de las sombras, el cual tuvo un ligero enfrentamiento con Dakuwán, quien a pesar de su edad demostró que la vejez no es impedimento para ser un ninja eficaz.

Shijima

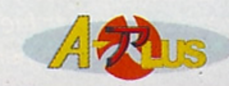
En un templo desierto, Jubei encontró a una vieja poseída por Benisato, la anciana reventó y le salieron serpientes en cantidad. El samurai vagabundo cayó atrapado por esta trampa.

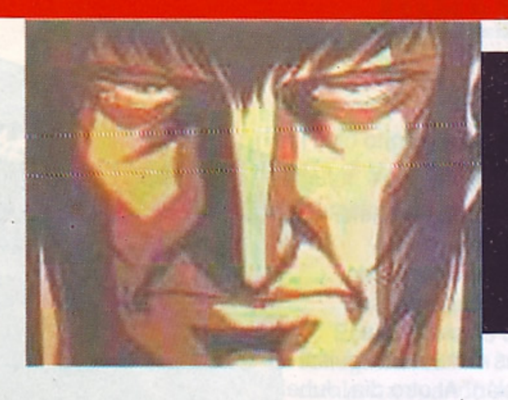
- ¿Cómo se salvó de ésta?

No se salvó, lo salvó Kágero, quien cogió por detrás a Benisato y le puso un puñal al cuello. Una serpiente mordió a la ninja Koga, pero el veneno no le hizo nada. Ante esto a la demonio no le quedó más que liberar a Jubei, siendo electrocutada por los hilos de Yurimaru.

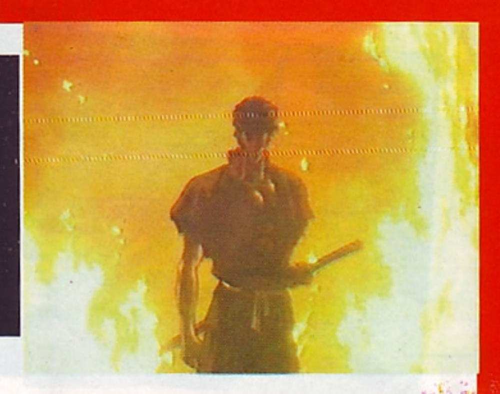



Yurimaru





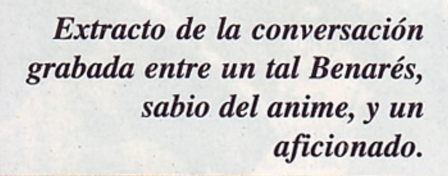
Los eternos enemigos; a la izquierda, el despiadado Himuro Gemma, y a la derecha el valiente



- ¿Quién es ese Yurimaru?
- Otro demonio de Kimón, un homosexual que despreció los favores de Zakuro, otra demonio, ella en venganza le contó que Benisato se acostaba con Lord Gemma. Esto enfureció a Yurimaru quien estaba enamorado de Gemma. Vale mencionar que Zakuro usa un poder que convierte a los seres vivientes en bombas.
- Quién vino luego?
- Luego vino Mushizo quien maneja a las avispas, con la peculiaridad de portar una colmena en su joroba. Bueno, creo que por hoy es suficiente. Sin embargo, te diré que Jubei y Kágero se llegan a enamorar siendo el veneno de la ninja el antídoto contra el veneno de Dakuwán, y no le queda más remedio a éste que...
- Hacer el amor con ella.
- Correcto. No te digo lo que sucede porque se pierde la emoción. Qué te parece si lo vemos en mi casa, debes ver la parte en que Jubei se enfrenta a Gemma, esos sí que son golpes...



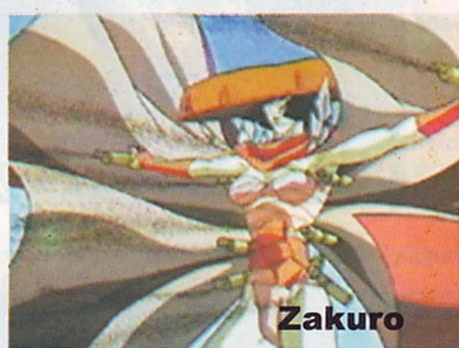




Extracto de la conversación grabada entre un tal Benarés, sabio del anime, y un aficionado.



Ututsu



Zakuro



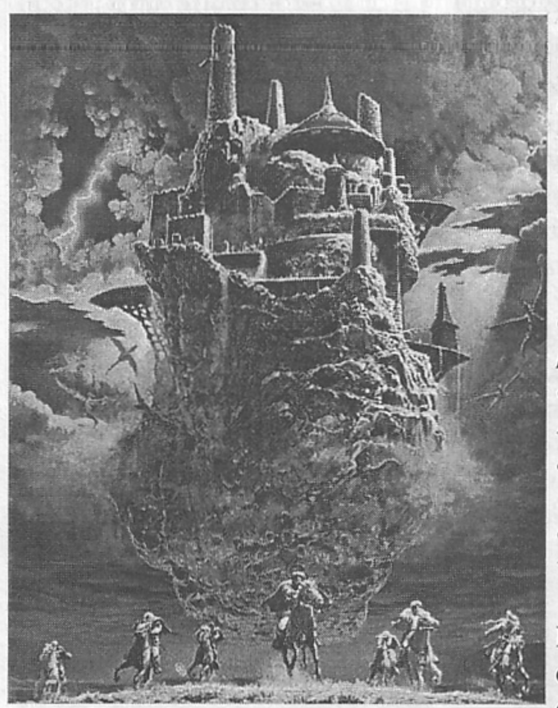


Con este nombre, Ninja Scroll, es conocida esta obra en Estados Unidos y España, países en donde fue traducida respectivamente.

Palabras del creador de Jubei Ninpacho

Cuando se le preguntó por el gran número de seres sobrenaturales y *cambiaformas* que habitan en su anime, respondió: «Me interesa el impacto de horror creado por la realidad degradada y fantástica. Por lo tanto, me gusta diseñar criaturas que son mitad hombre y mitad bestia. A menudo uso estas criaturas en mi trabajo porque sólo a través de la animación pueden veradaderamente existir. En los mundos animadoos invento su vida, son criaturas que se desarrollan en su *ambiente natural.*

JUEGOS DE ROL



Al leer el título te preguntarás qué diablos es un juego de rol. Si eres virgen en esto, es decir no tienes ninguna idea, iré despacito. En un juego de rol lo más importante es tu imaginación (si no tienes, no sigas leyendo y pasa a otro artículo), con ella armas un personaje que se desenvuelve en un mundo de ficción, aunque después se vuelve muy real, ya demasiado para mí, pero eso lo entenderás después.

Espartaco escuchó los gritos del público en el coliseo, lentamente sacó una flecha clavada en su espalda. Furioso disparó. Lancelot, el paladín, impide mayores consecuencias gracias a su escudo sagrado y embiste con su pesada alabarda a Espartaco abriéndole el vientre. Espartaco no se inmuta. Mientras era atacado había tenido tiempo de sacar otra flecha y apuntar a la cabeza del paladín.

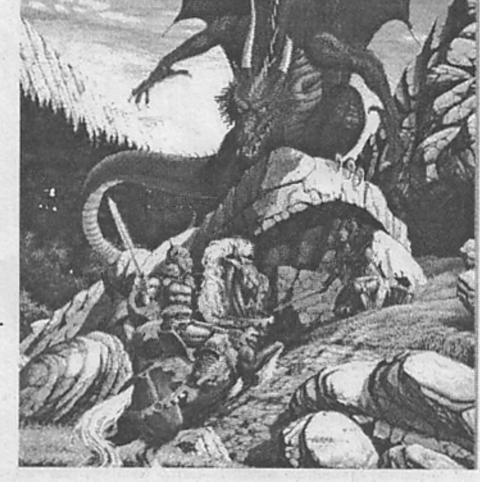
El paladín miraba su arma dentro del ensangrentado cuerpo de su enemigo, arrodillado, sosteniendo su albarda, levanta la vista. Observaría por última vez una flecha dirigiéndose hacia él...

El personaje de ficción posee diferentes características que lo hacen único y adecuado a tu persona. Existen muchos juegos de rol pero definitivamente el más popular en todo el mundo es *Calabozos y Dragones (Advanced Dungeons & Dragons)* y es donde nos centraremos más, ya que me involucra personalmente.



Los personajes se definen por sus habilidades: fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma. Estas habilidades se obtienen tirando 3 dados de 6 lados (3d6) y modifican distintas actividades, como la capacidad de atacar, de ser atacado, resistencia, conjuros, cantidad de servidores, etc.

Tristán, el berserker, estaba tirado en el suelo boca abajo con la saliva derramándose de entre sus labios, con pequeñas convulsiones recorriendo su cuerpo ya dormido por efecto mágico del gran elfo gris. Espartaco lo pateó, Tristán había puesto en duda su hombría, "Sólo hay una forma de limpiar esta ofensa". Le abrió las piernas y lo trajo hacia sí, su honor seria limpiado a costa del berserker. Dolor. "Ahora dime quién es el maricón"; pero el impulso fue muy fuerte, levantando a Tristán, quien rompió las cuerdas con que estaba amarrado. Atacó como pudo. Espartaco cogió su arma, mientras se vestía como podía, los gritos desgarradores del atacante le dieron risa. Le arrojó la lanza atravezándolo por la cabeza, dejándolo colgado en la pared.





Otras cosas importantes son definir la raza (humano, elfo, enano, etc.), categoría (luchador, bribón, hechicero o sacerdote) y alineamiento (que va de legal bueno a caótico malvado) de tu personaje. Conforme tu personaje realice aventuras y se desenvuelva saliendo bien de los peligros ganará puntos de experiencia, que reflejan lo aprendido por el personaje. Según la cantidad de experiencia obtenida irá subiendo de nivel, que va del primero (para todo el que comienza) hasta el vigésimo o más (donde sólo llegan unos pocos destinados). A mayor nivel, mayor rapidez, habilidad e inteligencia para realizar distintas acciones.



Dentro del castillo los dos bandos combatían, unas veces un bando se encerraba en uno de los cuartos esperando al ataque del otro. Otras veces sucedía lo contrario. Después de haber tapiado puertas y ventanas del segundo piso para protegerse de una horda formada por cien orcos, los "valientes aventureros" se pusieron a pelear por viejas rencillas. Mientras, los orcos trataban de ingresar por una abertura.



Kaos, el más fuerte y único sobreviviente de un bando, se da cuenta de la situación e intenta mover una gigantesca roca para aplastar a los monstruosos humanoides, pero en su intento desplaza muy lentamente el pesado objeto. Cuando estaba a punto de lograrlo, Espartaco (cuándo no), Megamágico y Grimm, atacan por la espalda a Kaos dándole una muerte dolorosa.

Cuatro días después, un grupo de sacerdotisas de la diosa Dhiancet encontraría a un desecho humano. Espartaco aún vivía.

Y te preguntarás cuál es la función del jugador. ¡Muy fácil! Imaginarse el personaje, imaginarse *ser* el personaje. Ahí esta el secreto de la diversión: el escape de la realidad. Existe además un director o árbitro, entre él y los jugadores van creando la campaña plagada de aventuras. Se juega en sesiones donde participan de cinco a diez personas. Las sesiones pueden durar varias horas y una aventura generalmente lleva varias sesiones para ser concluida. En un juego de mesa hay un tablero, fichas y dados, bueno, en un juego de Rol el tablero es el universo fantástico (medieval en este caso) en la imaginación, las fichas son los personajes que viven en este universo y el dado de seis lados se ve acompañado por otros como el de cuatro, diez, doce, veinte y ¡hasta cien lados!

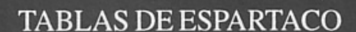
Llegaron a las puertas de la inmensa escuela de magia, una construcción de 40 metros de alto. Se abrió la tierra y de ahí aparecieron arañas 3 veces más grandes que un oso, invocadas mediante algún conjuro. Mientras los demás se distrajeron Espartaco pudo ver en las alturas de castillo al mismisimo mago de Peace, cuya figura recordaba vagamente por el cuento de Paul el ladrón ahora transformado en una cucaracha por culpa del mago. Al verlo ahí su miedo desapareció, ya la muerte no le parecía una idea repudiable si era luchando contra alguien tan poderoso.

Espartaco avisa de la presencia del mago a Owen quien lanza un hechizo de amistad al mago de Peace, el hechizo funciona en el mismo instante que muere Owen envenenado por la mordedura de una araña. La muerte de Owen deshizo el hechizo. Los restantes atacaron con furia violenta al monstruo. El sonido de la carne rompiéndose al estrellarse las armas en su cuerpo asqueroso, la sangre salpicando y cayendo sobre las armaduras



***Slayers*, popular serie inspirada en el juego de Calabozos y Dragones**





y los huesos de la bestia rompiéndose, era un panorama escabroso. De pronto bajaron del cielo unos rayos invocados por el mago...

Ahora si quieres saber algo más, puedes contactarte con algún grupo de rol y sobretodo sigue leyendo esta revista con más datos que enviaré desde aquí, donde me encuentro hace más de 10 años. Castigado por haberme enfrentado con Atena, cuando aún pertencia a la realidad como ustedes.



Espartaco desde *La Colmena* (algo así como la Parada) *parte de Sigil, La ciudad de las puertas* (Sigil, The City of Door para los alienados).

TABLAS DE ESPARTACO

Nombre: Espartaco
Raza: Humana
Categoria: Guerrero noble
GAC0: 16
Tirada de salvación: 14 (promedio)

Habilidades

Fuerza: 13
Destreza:12
Constitución:14
Inteligencia: 12
Sabiduria: 11
Carisma: 7
Nivel : 5
Experiencia: 21666
Alineamiento: Neutral malvado





SAILOR MOON SAILOR STARS

Para hablar de *Sailor Moon Sailor Stars*, debo (por obligación) hacer una pequeña reseña de *Sailor Moon Super S*, puesto que estas dos temporadas tienen una relación bastante estrecha, ya que en la primera parte de Sailor Moon Sailor Stars terminan de derrotar a la villana de la temporada anterior.

En Sailor Moon Super S, el enemigo era el *Dead Moon Circus* y su líder Nehelenia pretendía encontrar a Pegasus, quien se escondía en los sueños puros de las personas. El problema es que el Dead Moon Circus planeaba eliminar a las personas que no tuvieran escondidos en sus sueños a Pegasus. Las *Sailor Senshis (Sailor Scouts)* para vencer a Neherenia la aíslan. Basado en esto, comienza Sailor Moon Sailor Stars (por lo menos los seis primeros capítulos).



Sailormoon, hermosa serie cuyos temas de apertura y de cierre son cortados por la emisora local que la transmite

Neherenia es despertada por una extraña voz (Sailor Galaxia) y una vez despierta rapta a Mamoru (Darien) para vengarse de Sailor Moon (yo lo haría, y no por venganza) y las demás Senshis son atrapadas en espejos; incluyendo a Sailor Saturno, que había comenzado la temporada como una niña muy pequeña, creciendo rápidamente hasta llegar a su edad habitual, es decir doce años. Luego llega Usagi (Serena) y derrota a Neherenia, pero se escucha una risa malévola al final del capítulo.

Después de esto comienza la segunda parte. Es aquí donde aparecen los *Three Lights,* un grupo musical conformado por Seiya, Yaten y Taiki. Las chicas (las primeras cinco Senshis) están hablando de ellos y cuando le preguntan a Usagi quién le gusta, ella dice: "Mamo-chan" (Dariencito). Luego les cuenta que él se va a estudiar a Estados Unidos por un año o más. Así que vemos cómo Usagi y Mamoru se despiden en el aeropuerto (Mamoru le da un anillo y se besan). En el aeropuerto están llegando los Three Lights y Seiya, desde ese momento, *le echa el ojo* a Usagi.



Luego, los tres chicos entran en la escuela de Usagi, Makoto (Lita), Minako (Mina) y Ami (sí, todas menos Rei van a la misma escuela). Así que Usagi se hace amiga de Seiya (hasta tienen una cita, ¿y Mamo-chan?), mientras Taiki y Yaten como que mantienen su distancia, sin dejar de ser amigos de las sailors.



Sailor Galaxia

Las nuevas enemigas van apareciendo, todas son Sailor Senshis, y la primera en aparecer es la Sailor Iron Mouse. Ella, así como todas las otras villanas, tiene la misión de encontrar las *Star Seeds* para su líder, Sailor Galaxia. Sailor Iron Mouse tiene la costumbre de buscar sus víctimas en anuncios o revistas, tomando como punto a la gente famosa.

Cuando a las personas se les saca su Star Seed, si no son las Star Seeds correctas las personas se convierten en monstruos (que llevan el nombre de Sailor *algo*). Se sabe que no son las Star Seed correctas porque éstas se oscurecen. Para convertir de nuevo a los monstruos en personas, *Eternal Sailor Moon* (la última transformación de Usagi) lanza su «Starlight Honeymoon therapy kiss» el mismo que cambiaría luego por el «Silver Crystal Power Kiss!».

El problema es que han aparecido tres nuevas guerreras que dicen ser las Sailor Stars: Sailor Star Fighter (que en su forma habitual es Seiya), Sailor Star Maker (Taiki) y Sailor Star Healer (Yaten). Lo que causa confusión es el hecho que estas guerreras son Sailor Senshis y ahora no se sabe si son malas o buenas, puesto que las enemigas también son Sailor Senshis. Cuando son Sailor Senshis las Sailor Stars son mujeres y cuando no, hombres.



Seiya y su forma guerrera: Sailor Star Fighter

Por el momento, las Sailor Stars dicen estar buscando a su princesa. En realidad se convirtieron en cantantes para mandarle un mensaje a su princesa, el cual estaba escondido entre las canciones.

Sailor Iron Mouse descubre la identidad de Sailor Star Fighter (Seiya), pero debido a sus continuos errores es eliminada por Sailor Galaxia. Toman su lugar Sailor Lead Crow y Sailor Aluminum Siren, ambas hacen un buen equipo.

Junto con la llegada de estas dos Senshis, también hace su aparición Chibi Chibi, quien es presentada a Usagi como su hermana, por la mamá de ésta (me parece que Chibi Chibi le puso recuerdos falsos, algo así como lo que hizo Chibi Usa). Esta pequeña es muy extraña, pues no se sabe quién es en realidad (hasta el último). Las chicas empiezan a imaginar que podría ser otra hija de Usagi y Mamoru, pero Setsuna (Sailor Pluto), la Sailor Senshi que controla el tiempo, dice que es imposible pues ellos sólo tienen una hija, la pequeña dama. Luego piensan en la posibilidad de que sea la hija de Chibi Usa, pero eso tampoco les queda muy claro. Sin saber con certeza quién es, Usagi tiene ahora que cuidar de su *hermana* y vivir con ella.

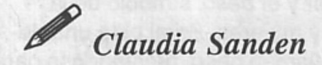

Chibi Chibi

Luego de varias peleas Sailor Lead Crow es muerta por Galaxia (aunque ya había descubierto las identidades de todos, las Sailor Stars y las Senshis) y Sailor Aluminum Siren muere gracias a su nueva compañera, Sailor Tin Nyanko (la misma que es muerta por Sailor Galaxia).

Sailor Galaxia, enfrenta a todas las demás Senshis, diciendo que ella es la Senshi legendaria. Es así como vemos de nuevo vencer a Sailor Moon (no les diré como) y terminar la serie en un final feliz (algo inusual en el anime ¿no?).


Nuevamente las marineritas se imponen. A la izquierda tenemos a lasSailor Stars: Sailor Star Maker, Sailor Star Fighter y Sailor Star Healer, respectivamente.

Para Sailor Moon Sailor Stars cambiaron el *openning* (que había estado durante cuatro temporadas) - creo que fue porque Mamo chan se va y como que no pegaba la canción. Pero al final, en el último capítulo reemplazan el *ending* (Kaze mo Sora mo Kitto) por el anterior, Moonlight Densetsu. Además se escucha de nuevo a Usagi decir: "Soy Tsukino Usagi, tengo 16 años, y voy en primero de preparatoria. Soy un poco torpe y llorona. Pero soy la guerrera que lucha por el amor y la justicia, Sailor Moon" (algo así como lo que hacía en la primera temporada, pero ahora dos años mayor). Luego de esto, en la canción ponen dibujos de las Senshis, de Eternal Sailor Moon, de Mamoru y de Usagi, entre otros. Cuando termina la canción, Usagi dice: "Es el final». Y, aunque ha pasado poco más de un año desde que terminó esta última temporada, aún hay muchos fans de esta serie esperanzados en ver algo más de las Sailor Senshis, y la verdad, yo también.

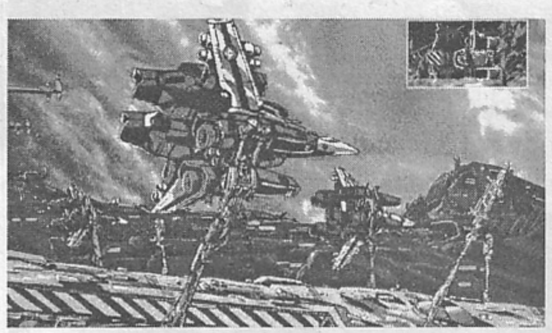






MACROSS : DO YOU REMEMBER LOVE?

Nos encontramos en las inmediaciones de Saturno. La fortaleza *Macross* viaja de regreso a la Tierra, con la que ha perdido contacto hace meses. A miles de kilómetros una flota zentraedi, al mando del almirante Britai Kridanik, comienza un ataque contra la Macross, iniciando una gran batalla. Mientras los valkyrias estaban tratando de contener al enemigo en el espacio; en la fortaleza, toda la ciudad andaba calmada. Ante la inminente transformación de la fortaleza, la población sólo contaba con 3 minutos para refugiarse. El primer ataque zentraedi fue un señuelo para distraerlos, el verdadero grupo de asalto penetró en la fortaleza, cayendo sobre el refugio donde se encontraban la cantante Lynn Min Mei y Kai Li, su primo. Los gigantes se mantuvieron grabando a la pareja en su escapatoria. El piloto Hikaru Ichijo llegó a tiempo para rescatarlos con su valkyria. En aquel momento la fortaleza cambió su posición de horizontal a vertical. Min Mei *cayó* a lo largo de una autopista, siendo salvada por Hikaru. Sin embargo, quedaron atrapados en el cuarto de motores hasta que la nave retornara a su antigua forma.





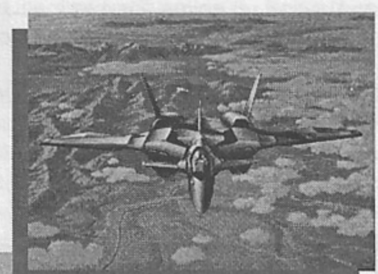
Dentro del cuarto de motores, Min Mei convenció a su compañero para hacer una escena de amor besándose al final. Justamente en *pleno beso*, la gravedad se normalizó, liberándolos. La prensa aprovechó para tomarles fotos y hacer público el supuesto romance. Hikaru se reportó ante la oficial Misa Hayase y ella le recriminó su actitud, lo que tuvo sin cuidado al piloto.



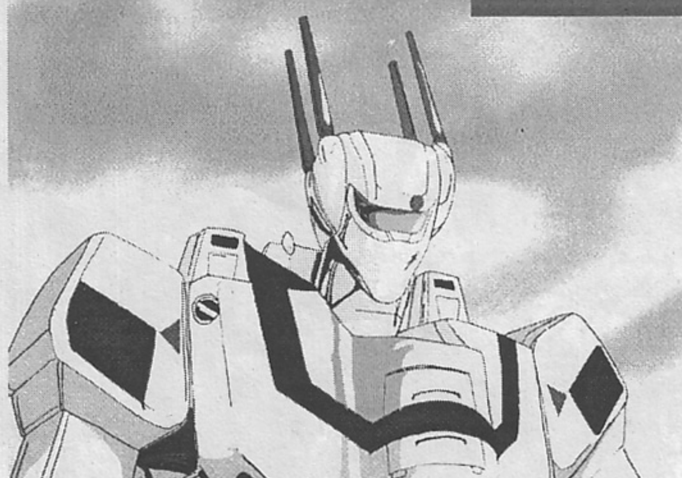


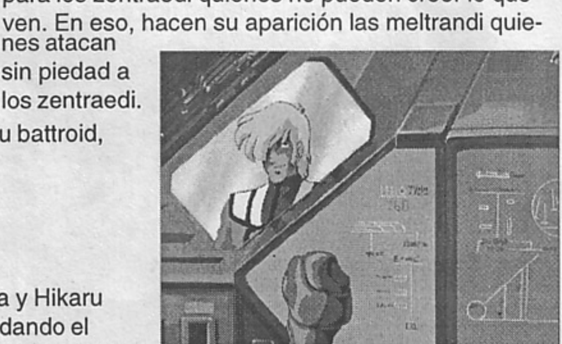


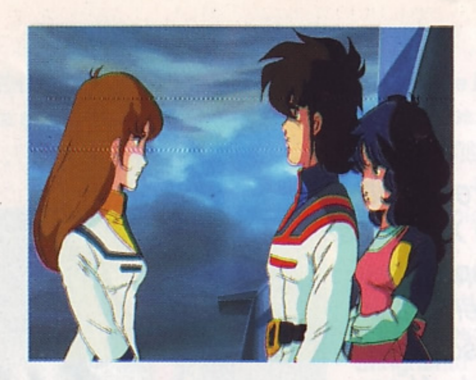
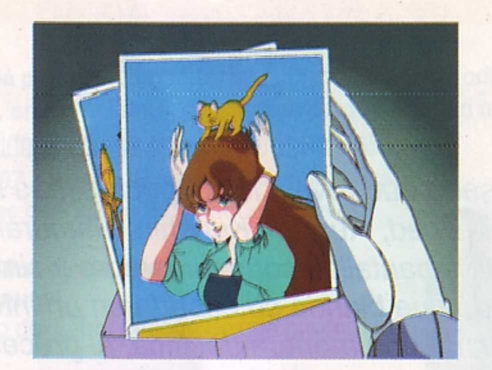
En la armada Zentraedi, Bodolza, el Jefe Supremo, ordenó a Britai atrapar muestras de micro humanos. La orden fue efectuada enseguida, siendo prisioneros Hikaru, Min Mei, Misa, Kai y el experimentado piloto, Roy Focker, luego de un pequeño enfrentamiento en los anillos de Saturno.



Los captores indagaban sobre algo llamado *protocultura*, a lo que los humanos contestan con un discurso sobre el amor y el *beso,* símbolo de la unión entre hombres y mujeres. Britai pide una demostración de lo que llaman beso, prestándose para esto Kai y su prima. La estupefacción es general para los zentraedi quienes no pueden creer lo que ven. En eso, hacen su aparición las meltrandi quienes atacan sin piedad a los zentraedi. Roy aborda su battroid, mientras Misa y Hikaru estaban abordando el valkyria de entrenamiento, cuando un soldado cae sobre el battroid de Roy, quien con una ráfaga ataca al zentraedi muriendo ambos en el combate. Hikaru y Misa escapan tratando de salvar a Min Mei, no lo hacen porque la nave inicia su *transposición.* El valkyria de Hikaru sale despedido, reapareciendo en la Tierra que al inicio no reconocen por lo desolado del paisaje (había sido arrasada). Los zentraedi llegan con las muestras humanas ante Bodolza,






quien concluye que los humanos son prueba de la protocultura, que constituye las actividades reproductoras del ser humano. En la Tierra, Misa y Hikaru hicieron una especie de campamento y esperan poder sobrevivir. Al día siguiente encuentran una torre en el mar, donde descubren una antiquísima base alienígena, que aún mantiene energía. Misa trata de hacer contacto con la Macross, cortándose la comunicación, sin saber si el mensaje fue recibido. Luego Hikaru activa sin querer una pantalla *holográfica,* la cual se identifica como portavoz de los inmigrantes espaciales, quienes muchos años antes habían dejado clones en la Tierra. La imagen se pierde. Misa arma la mesa con los utensilios encontrados. Hikaru, al ver que Misa se deja abatir por el llanto, le coge de las manos y la besa tiernamente. La Macross llega por haber recibido el mensaje de la oficial, reportándose ella ante el almirante Bruno Global, quien les da un día de permiso.

Las meltrandi atacan a la fortaleza Macross, allí es donde el piloto Ben Katsuragi es asesinado. De pronto, en medio de la batalla, se escucha en todos los canales la voz de Min Mei, las meltrandi se aturden por la melodía y escapan. Al ver aparecer a la flota zentraedi, Global es sorprendido (los zentraedi anuncian de paz). Misa se preocupa por descifrar el contenido de una canción encontrada en la torre del mar. En otra habitación, Min Mei llama a la puerta de Hikaru, quien la hace pasar y le ofrece un café. La cantante lo abraza y le dice que lo ama, cuando Misa los sorprende. Hikaru le dice que es un malentendido, lo que ofende a Min Mei, quien se va. El piloto queda inmóvil por un instante, siendo incitado por Misa a seguir a la cantante. Para él todo ha sido un error, declarándole su amor a la oficial. Ella, ante la declaración, llora, corriendo a los brazos de Hikaru. Justo en aquel instante se escucha la alarma de ataque y Misa le pide a compañero que vaya y entregue a Min Mei la canción traducida que salvará a la humanidad.

Hikaru hace entender a Min Mei que como cantante es la última esperanza todos. La batalla se inicia entre la flota zentraedi y la Meltrandi, donde Bodolza manda destruir con su cañón principal tanto naves enemigas como zentraedi. Cuando la batalla parece ganada por Bodolza, aparece la fortaleza Macross, que transmite el tema *Ai oboete imasuka* (¿Recuerdas el amor) por todos las frecuencias, cantado por Min Mei. Britai, junto con algunas meltrandi, decide unirse a la Macross para vencer a Bodolza, desatando toda su potencia contra la nave del Jefe Supremo, en un fondo musical de ensueño. Hikaru logra penetrar hasta el centro de la nave enemiga destruyendo, con todo su armamento, al propio Bodolza. La paz y unión entre los 3 mundos es lograda por una canción popular... popular hace miles de años.

Xtian 6

Vale mencionar que esta película se pasó por primera vez el año 1996, en la Universidad de Lima, en pantalla gigante y totalmente gratis.



DIFERENCIAS CON LA SERIE

En la serie Hikaru es un piloto de acrobacias y no un piloto experimentado, cuando salva a Min Mei por primera vez. Asimismo, Min Mei tampoco era una cantante famosa en ese momento.

En la serie las meltrandi jamás fueron enemigas de los zentraedi.

En la serie, la muerte de Roy es distinta. Su valkyria es atravesado por una andanada de finísimos rayos, llega a la base para morir desangrado.

En la película, los zentraedi visten una distinta armadura de combate a la de la serie.

Bodolza tiene una apariencia más humana en la serie.

La Tierra nunca fue arrasada hasta el final de la serie. Tampoco aparece la torre alienígena.

La escena donde Min Mei y su primo se besan frente a los zentraedi es diferente a la serie, el beso lo hacen Misa y Hikaru.

SAMURAI X





Con un pasado que revela los aspectos más recónditos de su personalidad, Rurouni Kenshin (Samurai X) ingresa a nuestras pantallas como un alegre y simpático vagabundo que blande su espada en un intento por contribuir, de una manera pacífica, al proceso de la restauración japonesa. No obstante, dentro de él se enciende la llama de un verdadero asesino (Hitokiri) la misma que caracteriza a su rival más fuerte de esta historia: Makoto Shishio. Ambos se encuentran inmersos en la moral fatalista del samurai, donde por encima de todo se ubica el bienestar de la nación y si conseguirlo implica volver a matar, Kenshin Himura será Battousai El Destajador.



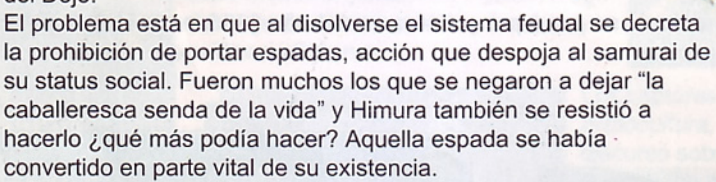


El regreso de Battousai

Esta serie eleva al más alto grado el honor y la lealtad (filosofía del Buxido). Morir por un ideal en nuestros tiempos puede sonar absurdo, pero en aquella época muchos hombres hicieron de ese ideal su razón para vivir despojándose de toda riqueza, renunciando a cuanta recompensa por sus servicios se les ofreciera. Kenshin, Shishio, Reyyuta y todos los samurais que aparecen pertenecen a la clase inferior de la nobleza: "La nobleza de la espada". Ellos debían limitarse al servicio del Estado, servicio militar ante todo y, en la mayoría de los casos, habían perdido su minifundio. Para un verdadero samurai le era ajeno y, en el fondo, despreciada toda ganancia así como toda actividad práctica. Quizás hablar de historia pueda resultar algo aburrido, pero debemos entender que al referirnos a un anime del estilo de Rurounin Kenshin, donde la vida de cada personaje se ve determinada por documentos de sucesos que ocurrieron hace casi dos siglos, es necesario por no decir obligatorio hablar sobre ello sin llegar a exageraciones. Comentarles algo sobre la norma de conducta de los samurais tiene como principal objetivo entender el porqué del proceder de Kenshin, por ejemplo, al rechazar altos cargos en el gobierno o el hecho de no aportar económicamente para la manutención del Dojo.







El problema está en que al disolverse el sistema feudal se decreta la prohibición de portar espadas, acción que despoja al samurai de su status social. Fueron muchos los que se negaron a dejar "la caballeresca senda de la vida" y Himura también se resistió a hacerlo ¿qué más podía hacer? Aquella espada se había convertido en parte vital de su existencia.

Kawakami Gensai. No vayan a entender que esta frase es producto de un delirio causado por la creciente fiebre de anime y mercadería asociada que vienen inundando cada uno de los rincones que sólo un aficionado podría encontrar. No es así, aunque esta afición está llegando a tales extremos que no debería sorprendernos si un día despertamos y en lugar de decir "buenos días" nos damos cuenta que ahora somos bilingües y saludamos con un "ohayoo gozaimasu". En fin, es imprescindible no desviarnos del tema, Kawakami Gensai, (KAWAKAMI no Kawamura, como se publicó en una conocida revista) es nada menos que uno de los cuatro más grandes asesinos políticos (Hitokiri) que existieron en Japón a finales del Shogunato Tokugawa (1867) y de cuya habilidad y descripción física se basó Nobuhiro Watsuki, autor del manga Rurouni Kenshin, para crear la leyenda que envuelve a Kenshin Himura, pero cuya muerte a manos del gobierno de turno, retrata con fidelidad el final (que se había destinado para Makoto Shishio), un realista de la restauración que asesinó guiado por intereses particulares. Makoto Shishio representa la otra cara del pacífico aventurero y me atrevería a afirmar que al proceder ambos de una misma persona en el fondo son eso: la misma persona. Kenshin y Shishio son los verdaderos protagonistas de una historia que ha causado y seguirá causando verdadera sensación.







En nuestro país sólo hemos podido gozar de la primera temporada que contó con 24 episodios y de unos cuantos pertenecientes a la segunda. Sin embargo, debemos sentirnos, en cierta forma, satisfechos porque nos han traído un anime que es prácticamente nuevo considerando que empezó a transmitirse el 21 - 03 - 97. La serie se viene emitiendo todos los miércoles de 19:30 a 20:00 horas a través de FujiTV.





Un destajador es un destajador
Cierto battousai

"El regreso del Lobo, prólogo de una guerra sangrienta"

Con este título damos inició a la segunda temporada.

A lo largo de los capítulos han hecho su aparición ciertos personajes amigos y enemigos que buscaban enfrentarse a Battousai. Ahora, es el turno de Hajime Saito quien fuera hace diez años Tercer comandante del grupo Shinsengumi conocido también como "Los Lobos de Maibu" defensores del Shogún.

Saito desafió a Kenshin al dejar malherido a Sanosuke en el Dojo Kamiya. La lucha entre Himura y Saito fue un duelo a muerte lleno de suspenso y emoción, diferente a cualquier otro combate, que iba desde los arreglos musicales hasta el ver a Kenshin caminando con una herida sangrante en el pecho y una mirada que proyectaba el fuego que minuto a minuto cobraba fuerza destructiva. A partir de este momento, el espectador podía suponer que esta historia daba un vuelco total al aproximarse su desenlace. El otrora Tercer comandante desempeñaba en la actualidad el cargo de comandante de la policía a las órdenes del gobierno Meijí. Cabe mencionar que esta lealtad se veía condicionada al interés nacional por encima de todo, mas no tuvo reparos en matar a quien intentara utilizar el pretexto de la Reforma con tal de ver logradas sus ambiciones, sea quien sea.





Medir las habilidades de Kenshin fueron las ordenes que recibió. Sin embargo, al ser de su conocimiento la existencia de una organización en Kioto que planea dividir el país, hecho que si llegara a consumarse traería consigo el caos y la muerte, consideró más importante que medir la habilidad de Kenshin lograr que éste las recupere. Y por poco lo consigue.

No es sino a raíz de la muerte del ministro del interior Toshimishi Okubo, una de las tres grandes personalidades que prestaron notables servicios a la restauración, que Kenshin decide viajar a Kioto, aunque él no emprenderá ese viaje solo puesto que Kaoru, Yahijo, Sanosuke, Saito y el líder de los espías Oniwabanshuu (los ninjas del Shogún) emprendieron paralelamente el mismo viaje.



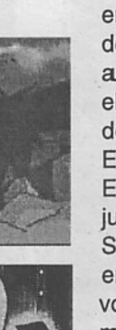


Los vagabundos no son asesinos es tan solo una broma sin sentido
Battousai o regresas al pasado o mueres

En Kioto Kenshin Himura tendrá que enfrentarse con Makoto Shishio quien durante la guerra civil tomó el papel de asesino político en la clandestinidad, autoproclamándose el sucesor de Battousai El Destajador. El aparece junto con Soujiro Seta en el séptimo volumen del manga, vigilando cada movimiento de Kenshin y Saito en Tokio.















Shishio era muy talentoso con la espada, pero también era un hombre peligroso cuyas matanzas fueron de tal importancia (hacía el trabajo sucio) que terminó convirtiéndose en una amenaza, por tal motivo el gobierno determina su ejecución. Aprovechando el desconcierto de la batalla de Woshin fue traicionado por sus compañeros de armas, los cuales incendiaron su cuerpo. Milagrosamente sobrevivió.
Diez años después regresa convertido en un demonio y no es para menos, considerando que en aquel tiempo la ciencia médica aún no había avanzado lo suficiente para realizar transplantes de piel. Reunió un grupo de guerreros sedientos de sangre quienes deseaban instaurar una nueva era. Es así como entran en escena Shishio y las diez espadas.





SOUJIRO SETA
Edad: 18 años.
Estatura: 1,63m.
Peso: 51kg.
Escuela: Gayuu
Equipo de combate: Katana (espada japonesa).
Soujiro Seta aparece en el volumen 7 del manga como el asesino del ministro del interior Okubo Toshimichi. Se convierte en el acompañante de Shishio siendo conocido como *la espada celestial.* Durante su primer encuentro con Kenshin destruye la espada de filo invertido, cortándola en dos.
En su niñez experimentó un gran dolor, hecho que ocasionó la pérdida de todos sus sentimientos con excepción de uno: el placer, sobre todo al matar; es por eso que lo vemos con una sonrisa invariable cada vez que asesina.
Caracterizado por no proyectar su *Ki,* evita que sus rivales adivinen sus movimientos. Soujiro Seta fue un fiel admirador de Shishio, quien lo venció en combate.





ANZI YUUKYUJAN
Anzi Yuukyjan apareció en el volumen 9 del manga. Este antiguo monje budista se encontraba practicando artes marciales en el interior de una selva virgen y acaba por encontrarse con Sanosuke quien se dirigía a Kioto.
Ninguno de los dos se conocieron con anterioridad y mucho menos podían siquiera imaginar que pronto se convertirían en enemigos. Tiempo después, Anzi regresa a Kioto como miembro de los 10 espadachines. El duelo con Sanosuke se tornó inevitable.



YUMI YOMOGATA *La hechicera de la Noche*
Yumi Yomagata fue la amante de Shishio pasando de la cama al campo de batalla. Soujiro la llama *hermana mayor* y tanto él como Yumi son los preferidos de Shishio (en el buen sentido de la palabra).



HOJI SADOJIMA *El conocedor de todo*
Hoji Sadojima fue el principal consejero dentro de la organización de Shishio: fue el estratega y la persona que más aportó en el área militar.
Se desempeñó como funcionario público después de la restauración, por un lapso de tres años, hasta encontrar en Shishio a su verdadero maestro.
Sadojima verdaderamente se preocupó por el futuro de Japón y sentía la necesidad de volverlo un país poderoso. Creía poder lograrlo a través de la militarización.





USUI *El espadachín ciego*
Usui fue el único miembro de las 10 espadas que pudo luchar con Soujiro. Asesinó a 50 soldados de *la flor y nata* en el transcurso de 2 horas; sin embargo, encontraría la muerte a manos de Saito.
Los Bakufu contrataron sus servicios con el fin de acabar con todos los reformistas que luchaban en pro de la restauración. Tuvo éxito en su empresa, pero al tener que batirse con Shishio éste lo dejó ciego. Guiado por la venganza aprendió a usar *los ojos del corazón* y así predecir los movimientos de sus oponentes: escuchando las vibraciones musculares.
Al término de la revolución aceptó formar parte del grupo de Shishio, pero bajo una condición especial: Usui podía atacarlo cuando él así lo quisiera.





KAMATARI HONJO "El gigante de la Hoz"
Kamatari Honjo emplea despiadadamente la hoz ya sea contra amigos o enemigos. Se ganó la confianza de Shishio uniéndose a su organización. En la batalla de posada de *Aoiya* fue derrotado por Kaoru y Misao.





FLYING HENYA

Tal como lo dice su nombre, Flying (volador) Henya utiliza el ataque aéreo. Tiene absoluta confianza en sus artes marciales, es cruel al matar y guarda resentimiento contra Aoshi. En Aoiya es derrotado por Yahiko.



IWAMBO

Iwambo quizás proyecta una mirada un poco tonta. El es de contextura gruesa (emplea su cuerpo como resistencia a los ataques enemigos) y, a menudo, tiene una sonrisa misteriosa; sin embargo, confía bastante en su fuerza. Después de golpear a los cuatro miembros del Onibawanshuu en la batalla de Aoiya escapa prontamente luego de que Henya y Kamatari fuesen vencidos.



SAIDUCHI & FUJI

Saiduchi y Fuji son compañeros. Saiduchi se encarga de las estrategias analizando cada uno de los pasos de sus enemigos y es quien le dé las órdenes a Fuji. Por su parte, Fuji dejó la posada de "Aoiya" en ruinas usando una gigantesca hoz. Ellos capturaron a Kaoru, entre otros, en medio de la batalla. Afortunadamente, Yahiko llegó justo a tiempo y los detuvo.







USHIYOU SAWAGEJY ***El coleccionista de espadas***

Uchiyou Sawagejy apareció en el volumen 10 del manga. Secuestró al hijo de la familia Arai con el pretexto de dejarlo libre en el preciso momento que consiga la espada de Shakku Arai, maestro en la fabricación de espadas. El se encuentra muy por encima de Kenshin, pero cuando éste obtiene su nueva espada de filo invertido es rápidamente vencido. Luego, confesaría el plan de Shishio: incendiar Kioto.

Lamentablemente esta serie dejó de emitirse, esperemos que *Frecuencia Latina* compre los capítulos que faltan de la segunda temporada.









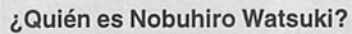












¿Quién es Nobuhiro Watsuki?

Un personaje casi anónimo cuyo nombre debe encontrarse, gracias a su espectacular creación, bien ubicado en la memoria de todos los aficionados. Pero quien a semejanza de sus protagonistas también esconde un pasado que si bien no es imposible se torna un tanto difícil de seguir. Aquí les ofrecemos algunos rasgos sobre Nobuhiro Watsuki.



Fecha de nacimiento: 26 de mayo de 1970
Pasatiempos: Dibujar, leer, coleccionar modelos de los X - MEN y entretenerse con losVideo Juegos.
Premio: 33º Galardón Tezuka.
Experiencia: Asistente de Takashi Obata (artista de manga).



Sus favoritos

Artista de manga: Takashi Obata.
Manga: Black Jack.
Grupo musical: ANZI.
Anime: Child´s Toy (el juguete del niño) y EVA (Neon Genesis Evangelion).
Video Juegos: Samurai Shodown, Tekken 2, Vampire Hunter.
Cómics: X - MEN y El Hombre Araña.

Fuente Internet















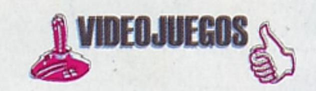



namco
この闘いは終わらない——。
究極の3D格闘
TEKKEN 3
THE KING OF IRON
TOURNAMENT 3


namco
この闘いは終わらない——。
究極の3D格闘
TEKKEN 3
THE KING OF IRON
TOURNAMENT 3


namco
この闘いは終わらない——。
究極の3D格闘
TEKKEN 3
THE KING OF IRON
TOURNAMENT 3


namco
この闘いは終わらない——。
究極の3D格闘
TEKKEN 3
THE KING OF IRON
TOURNAMENT 3



TEKKEN 3
PODER, VENGANZA Y AMBICIÓN

Heihachi Mishima y Kazuya Mishima chocan por última vez para decidir quién es la cabeza del *Imperio Financiero Mishima* (MFE). Al vencedor, le tocan increíbles riquezas y gran poder; para el perdedor una tumba en un cráter volcánico.

Insatisfecho con su victoria, Heihachi aspira a más. Un plan, para una falsa paz mundial, obtiene la confianza y ayuda de los líderes en todo el mundo (haciendo cultivables tierras áridas para alimentar a los países pobres). Es hora que nazca un bebé...

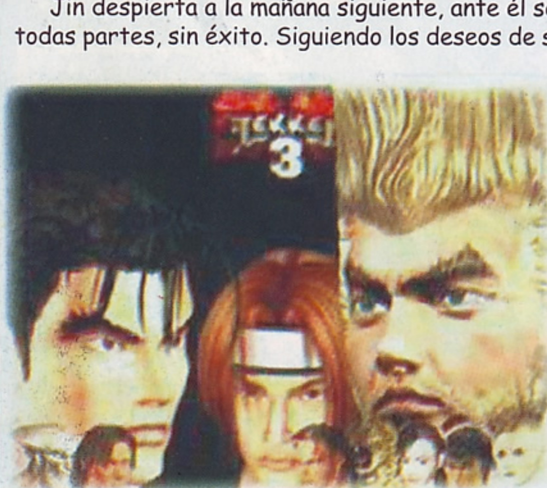
Quince años después, una excavación hecha por las *Tekken Forces* (Fuerzas Tekken) en unas ruinas de Centroamérica desentierran un hallazgo inusual. En su última transmisión con Heihachi reportan un misterioso *Dios de la Lucha*.

Heihachi al llegar, sólo encuentra cadáveres por doquier. "¿Qué clase de cosa es la responsable? ¡Bajo mi control, controlaría al mundo!".

Semanas después, suceden extrañas desapariciones. Maestros de las artes marciales y otros conocimientos de lucha, con almas fuertes, se reportan perdidas sin rastro.

Jin Kazama es ahora un joven de quince años, él y su madre Jun viven pacíficamente en las montañas. Algo le dice a Jun que el peligro se acerca. Ella avisa a su hijo que un poder tremendo está buscando sus vidas. Jin le exige respuestas, y Jun se ve obligada a contarle la historia de su padre, de su abuelo y la leyenda de Tekken (Puño de Hierro). Temiendo lo peor le dice que vaya con Heihachi si algo le ocurre. Una noche fría y tormentosa, el Dios de la Lucha llega a las montañas envuelto en un frígido viento. Jin se le enfrenta, pero como todavía es inexperto, no es reto para el Dios de la Lucha. Antes de caer inconsciente consigue oír a su madre gritar y correr muy, muy lejos.

Jin despierta a la mañana siguiente, ante él se encuentra la casa quemada desde sus cimientos. Jin busca a su madre por todas partes, sin éxito. Siguiendo los deseos de su madre, se va en busca de su abuelo, Heihachi Mishima, quien al escuchar lo sucedido piensa que el Dios de la Lucha se vuelve más poderoso al alimentarse de las almas más fuertes: las almas de Tekken. Jin le pide a Heihachi que lo entrene para poder derrotar al Dios de la Lucha.



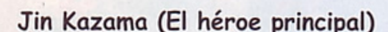


Jin ya cumplió los diecinueve años. Cuatro años de tutela bajo su abuelo lo han preparado para encontrarse con su destino.

Jin decide organizar el «Torneo del Puño de Hierro 3». ¡Tal acumulación de poder sería demasiado para su enemigo!

El torneo está a punto de empezar...

Jin Kazama; Heihachi Mishima; Bryan Fury; King; Ling Xiaoyu; Gun Jack; Lei Wulong; Hwoarang; Yoshimitsu; Mokujin; Panda / Kuma; Eddy Gordo / Tiger; Nina Williams / Anna; Julia Chang; Paul Phoenix; Forrest Law; Ogre 1 / Ogre 2 (Sale como si fuera otro personaje)



Jin Kazama (El héroe principal)

A los 15 años, supo que era hijo de Kazuya Mishima y también perdió a su madre. Jin entrenó bajo la supervisión de Heihachi día a día con la intención de derrotar al Dios de la Lucha, porque cree que derrotó a su madre. Para él, Heihachi es su abuelo y también un profesor «confiable».

País de Nacimiento: Japón.

Estilo de lucha: Estilo avanzado de karate Mishima. Estilo Kazama de *autodefensa* (mezcla de su estilo y el de su madre.)

Edad: 19. **Altura:** 1,80m. **Peso:** 75Kg

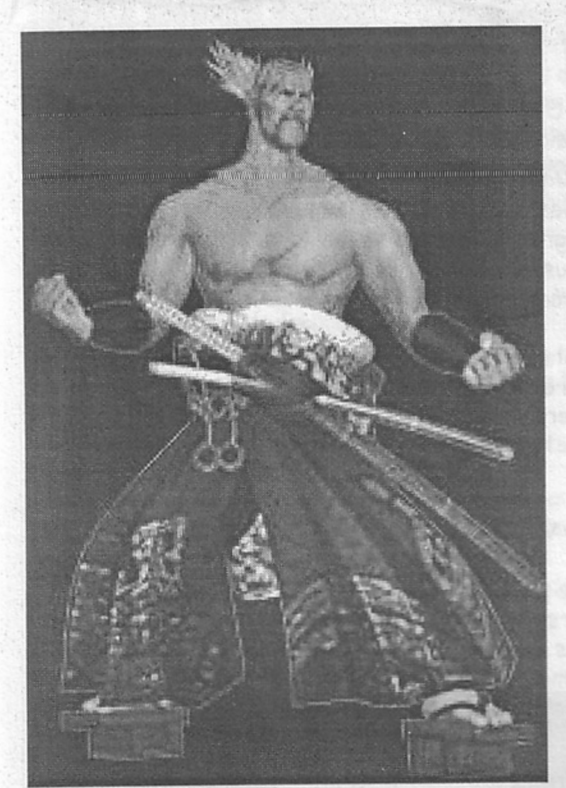
Ocupación: Artista marcial

Hobby: Bañarse en el bosque.

Le gusta: Los preceptos de su madre.

Le disgusta: Engañar a los demás.



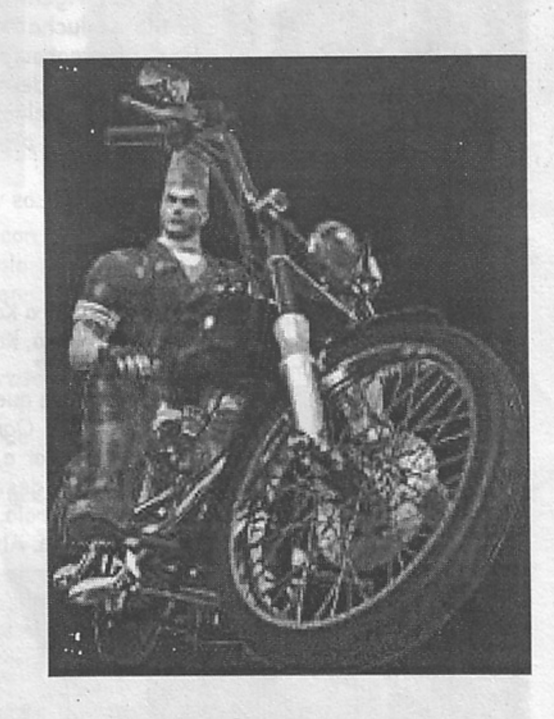


Heihachi Mishima (El Rey del Puño de Hierro)
Heihachi logra recuperar la MFE tras derrotar a su hijo Kazuya. En un plan para el mayor desarrollo de la MFE, Heihachi organiza las Fuerzas Tekken, tropas privadas de la MFE para establecer una falsa paz, ayudando a que las tierras áridas sean cultivables para alimentar a los países pobres y ganar el apoyo de los líderes mundiales.
Quince años después, una excavación secreta hecha por las Fuerzas Tekken en unas ruinas centroamericanas descubre algo horripilante. Se comunicaron con Heihachi antes de ser asesinados por un ser misterioso. Heihachi se dio cuenta que podía ser el legendario Dios de la Lucha y pensó capturarlo para luego dominar al mundo (el sueño de toda su vida).
Un día, recibe la visita de un joven de quince años. Al enterarse que Jin era su nieto y de la supuesta muerte de su madre, piensa que el Dios de la Lucha se alimenta de las «almas fuertes» de otros, y entonces decide entrenar a Jin para luego usarlo como carnada para atrapar al Dios de la Lucha. Nota que Jin tiene el poder de Kazuya, piensa usar esto a su favor y de la MFE. Cuatro años después, anuncia la apertura del «Torneo del Rey del Puño de Hierro 3».
País de Origen: Japón (el gobierno japonés lo niega).
Estilo de lucha: Estilo de karate Mishima.
Edad: 73. **Altura:** 1,79m. **Peso:** 80Kg
Ocupación: Líder de la MFE.
Hobby: Meditar, bañarse.
Le gusta: Gobernar al mundo (le gustaría).
Le disgusta: Nada.



King (El heredero al trono, la ira de la bestia, lo máximo, el único,...)
Fue criado en el orfanato de King (el primero, él es el segundo). A sus 24 años matan al King original (snif) y es cuando decide ponerse la máscara y asumir el papel de King, en honor a su mentor.
Armor King, quien conoce al asesino de King, siente la obligación de entrenarlo y prepararlo para vengar a King en una justa pelea. Cuatro años después, el segundo King es ya un luchador muy poderoso; Armor King decide contarle que el Dios de la Lucha fue el que mató al antiguo King. King llora amargamente al oír la horrible historia. Ahora el segundo King ya conoce su propósito en la vida.
País de Origen: Méjico.
Estilo de lucha: Lucha profesional.
Edad: 28 **Altura:** 2,00m **Peso:** 90Kg
Ocupación: Luchador profesional y director del orfanato.
Hobby: Agradar a los niños.
Le gusta: Tomar cerveza con Armor King después de una victoria.
Le disgusta: Las lágrimas de los niños.

Paul Phoenix (¡Más gordo que antes y viene a ganar!)
En el torneo anterior obtuvo el derecho de pelear contra Kazuya, pero un accidente de tránsito lo retrasó para llegar al encuentro, siendo descalificado. Paul ha tenido una carrera envidiable y siempre ha querido ser el número uno.
La primavera pasada recibió una invitación al «Torneo del Rey del Puño de Hierro 3». Paul todavía entrenaba por si algún día le sucediese algo así, y se encuentra en forma, listo para la acción. ¡A sus 46 años aún tiene la fuerza y reflejos de tigre! ¡Y la vista de un águila!
País de Origen: Estados Unidos.
Estilo de lucha: Artes marciales combinadas basadas en el judo.
Edad: 46 **Altura:** 1,87m **Peso:** 81Kg
Ocupación: Ninguna, aún busca ser el número1.
Hobby: Las motos.
Le gusta: La pizza y el olor a gasolina.
Le disgusta: Las carreteras japonesas.











Ling Xiaoyu (Una chica con espíritu)
Es una fanática de los parques de diversiones. Tiene un gran sueño: construir el mejor parque de diversiones en China, donde creció.
Es baja de estatura pero muy hábil con las artes marciales. Si tuviera más seriedad en lo que hace, podría ser grande. Ella sabe que Heihachi es un hombre rico y poderoso, y va en su busca para cumplir su sueño. Se mete de polizón en un yate de la MFE cuando estaba de vacaciones con sus padres en Hong Kong.
Fue descubierta por los hombres de Heihachi, quien no estaba a bordo. Cuando éste llega encuentra a sus hombres tirados en el piso ¡totalmente acabados! Ling amenaza con volverse fuera de control si no aceptaba sus términos. Heihachi, entre risas, le promete construirle su parque si gana el torneo.
Nacionalidad: China.
Estilo de lucha: Hakke ken, Hikke ken y varias artes marciales chinas.
Edad: 16 **Altura:** 1,57m **Peso:** 42Kg
Ocupación: Estudiante y entrenadora de pandas.
Hobby: Viajar y visitar parques de diversiones en todo el mundo.
Le gusta: Los bollos al vapor, camarones enrollados y pato Pekín.
Le disgusta: Las matemáticas (especialmente los profesores).



Yoshimitsu (El ninja del espacio)
El profesor Boskonovitch inventó la máquina del *Sueño Frío*, con la que buscaba la vida eterna. Su hija muere un día, y él, intentando hacer algo por salvarla, la pone en la máquina que todavía no había sido probada.
Yoshimitsu, líder del clan Manji, recolecta fondos y ayuda a los pobres (¡!). Un día va a visitar a Boskonovitch cuando descubre las desapariciones de los maestros de lucha y también se entera que el profesor sufre un misterioso organismo patológico, el cual (parece) lo contrajo en el laboratorio cuando construía la máquina del Sueño Frío.
Al puro estilo de una película terrorífica, Boskonovitch asegura que necesita la sangre del Dios de la Lucha para sus investigaciones y poder revivir a su hija. En deuda con él por haberle salvado la vida, Yoshimitsu decide entrar al torneo y ayudar a un viejo amigo.
País de Origen: Ninguna
Estilo de lucha: Artes ninja Manji
Edad: Desconocida **Altura:** 1,78m **Peso:** 63Kg
Ocupación: Líder del Clan Manji.
Hobby: Ver peleas de Sumo y navegar por la red.
Le gusta: Los *pimballs*, sobre todo los que están en Shinjuku, Japón.
Le disgusta: Los villanos y los malos perdedores.



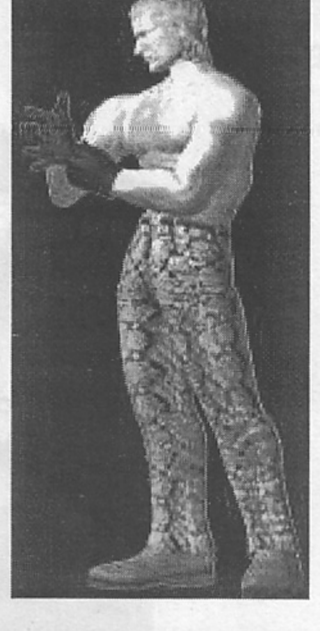
Nina Williams (La Mujer Fatal)
En el torneo anterior, se le ordenó asesinar a Kazuya y, cuando se disponía a hacerlo, surgió un altercado con su hermana Anna, evitando la muerte de Kazuya. Luego de esto, Kazuya captura a Nina y a Anna y las usa como *conejillos de indias* para el experimento del Dr. Boskonovitch: *Sueño Frío # 2*.



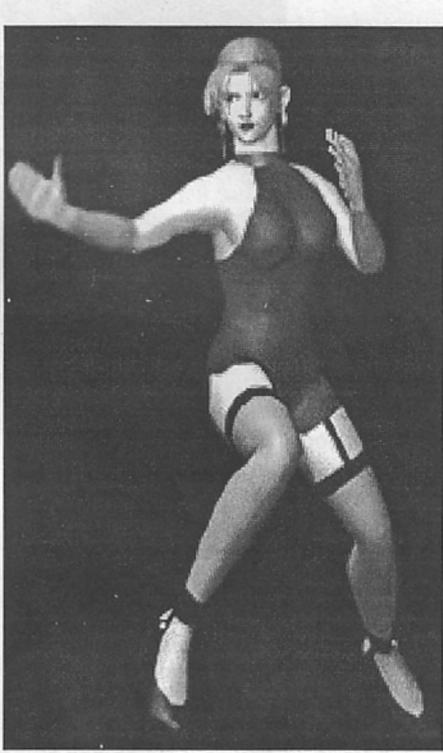
Ellas se quedaron congeladas por mucho tiempo. Ogre, *el dios de la lucha,* luego de matar a las Fuerzas Tekken que lo habían desenterrado, despierta a Nina y la controla, ordenándole matar a Jin Kazama. Ahora ella sólo piensa en matar a Jin.
Nacionalidad: Irlanda
Estilo de lucha: Técnicas de asesinato con base en Aikido, el arte de romper huesos.
Edad: 22 **Altura:** 1,61cm **Peso:** 49Kg
Ocupación: Asesinar a Jin Kazama.
Hobby: Recordar vagas memorias.
Le gusta: No lo recuerda.
Le disgusta: Eso tampoco recuerda.



Bryan Fury (¡Vive, vive!, ¿Robocop? ¿DRACULA?)
Bryan Fury era un policía perteneciente a la Organización de la Policía Internacional. Fue asesinado en una balacera en Hong Kong. Su cuerpo fue llevado donde el Dr. Abel, un científico famoso en el hampa, pero apabullado por la fama de Boskonovitch. Sin embargo ya no lo estará más... Ha terminado su último proyecto, una obra maestra, la *Armada Cyborg*. Aunque necesitaba algo mas, para ser perfecto necesitaba los mecanismos construidos por Boskonovitch. Reanimó a Fury y lo mandó a recolectar datos al respecto.
Tal parece que Bryan aparte de ser un hábil detective, tenía otros negocios. El policía Lei Wulong, quien estaba investigando el comercio de drogas en Hong Kong, se enteró que Bryan era uno de los proveedores o comerciantes de droga.
Fury ha entrado al torneo, en busca de Yoshimitsu, quien tiene un fuerte lazo con Boskonovitch.
País de Origen: Estados Unidos.
Estilo de lucha: *Kickboxing*.
Edad: **29** Altura: **1,86m** Peso: **80Kg**
Ocupación: Recolectar datos cerebrales.
Hobby: Coleccionar encendedores.
Le gusta: Los cortes de pelo y la soledad.
Le disgusta: La luz del sol.

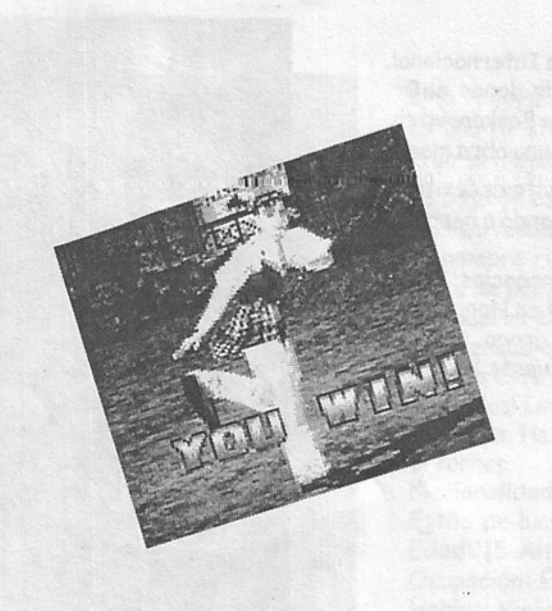






Definitivamente este juego es de los mejores de peleas que hayan salido hasta ahora. Cada personaje tiene hasta el triple de movimientos más que en Tekken 2, con combos de más de diez golpes y muchos más movimientos nuevos para los luchadores antiguos (y sus sucesores). King, por ejemplo, tiene como sesenta o setenta llaves diferentes, desde todas posiciones, como que tienes para rato, y lo mejor de todo es que se pueden combinar a gusto del cliente (algunas combinaciones son realmente dolorosas, visualmente).
Otro personaje muy interesante es Mokujín, un muñeco de entrenamiento de 2000 años de antigüedad, que de *round a round* va cambiando su forma de pelear, o sea, él adopta los movimientos de cada personaje al azar, algo así como Shang Tsung, de *Mortal Kombat*, pero sin transformarse (un buen reto para los «tiburones»).
Tal parece que sólo cuenta con **21** personajes para escoger, en vez de los 25 anteriores (hay tres más, pero son idénticos y se escogen presionando *start* antes de escogerlos: Tiger, que sale en lugar de Eddy; Anna, en vez de Nina; Panda en vez de Kuma, aunque éste sale si juegan dos jugadores con el mismo).
Aunque se le han añadido fondos tridimensionales y buenos efectos a Tekken 3, el nivel de detalle no es tan bueno como *Tekken 2* y menos pulido, a comparación de *Virtua Fighter 3* con sus escenas *multiniveladas* con escaleras, dunas, orillas que se ven excelente.
También está la inclusión de *Chi charge*, que se logra apretando un rato todos los botones al mismo tiempo. El personaje carga su poder como si fuera a hacer un especial y el siguiente golpe que des le bajará mucho más que normalmente (Si haces un poder especial y conectas... ¡Auch!)

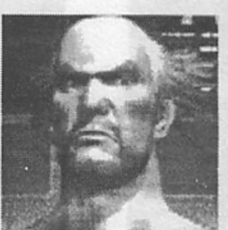




LING XIAOYU

AG Agachado

1	Golpe izquierdo al estómago
2	Golpe derecho al estómago
3	Patada baja
4	Patada media
4~a	Patada media (das la espalda)
1 + 2	Dos golpes de antebrazo
ab + 1 + 2	Super golpe de antebrazo
f + (1 + 2)	Levantar - voltear
f + (3 + 4)	Rodar adelante
ab/f + 4,4	Barridas giratorias
[ar ó ar/a ó ar/f]+3,3	Patadas saltando
[ar ó ar/a ó ar/f]+3,4	Doble patada frontal
[ar ó ar/a ó ar/f],3	Patea y voltea
[ar ó ar/a ó ar/f]#1,3	Patada baja saltando
[ar ó ar/a ó ar/f],4	Patada saltando de lado
ar+4,4	Patadas saltando de «rueda»
AR+4	Patadas de «rueda»(das la espalda)
4 3	Barrida de abanico
4 3,ar	Barrida de abanico, rodar

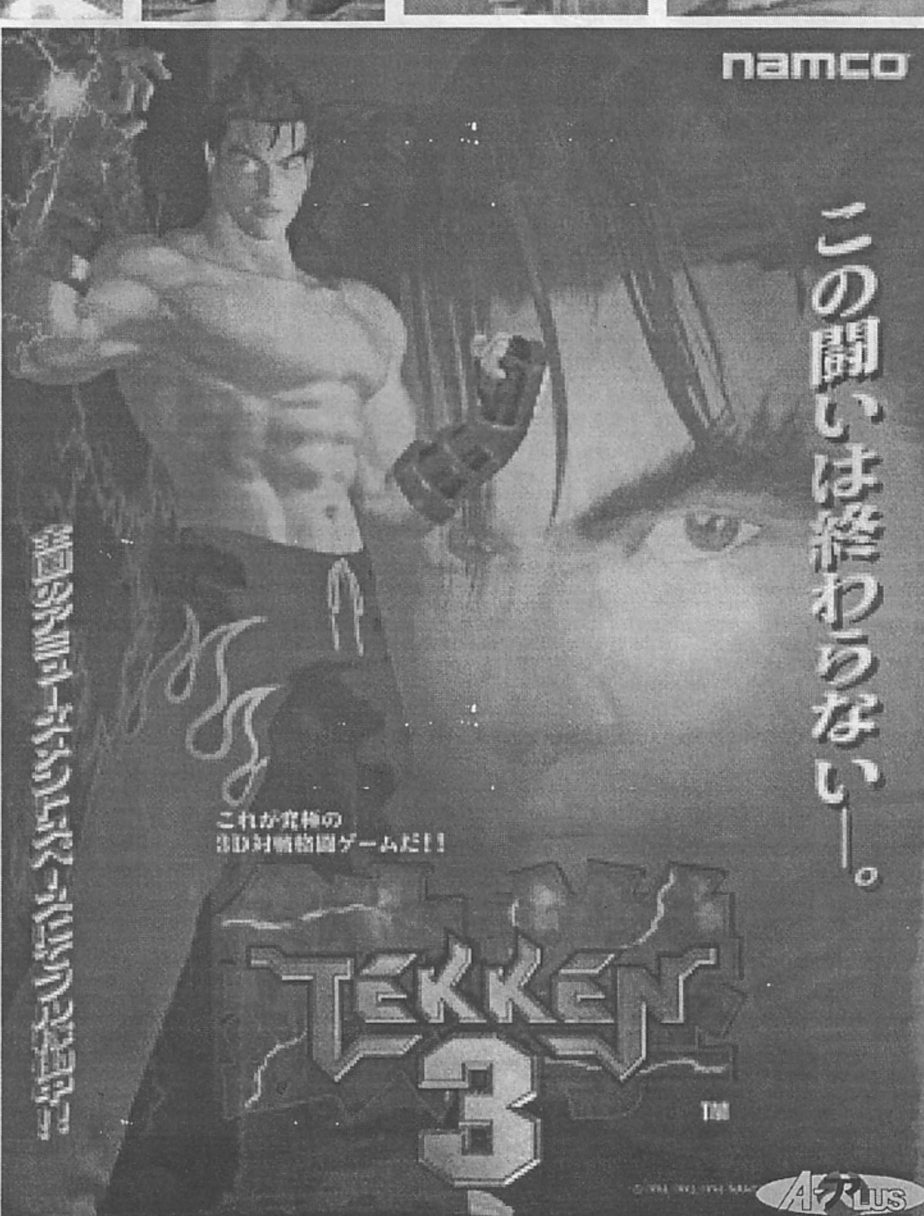



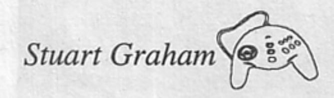



TRUCOS PARA PLAYSTATION (Versión japonesa).

- Acaba el juego (con cualquiera) para sacar un personaje escondido. Acaba el juego de nuevo y sacarás a otro personaje. Funciona para la mayoría de personajes escondidos (Kuma, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre y Ogre 2).
- Acaba el juego con los 10 personajes principales para obtener los modos *Tekken Ball, Movie* y *«Tekken Force»*.
- Derrota a Gon en Tekken Ball o modo *Arcade* para sacar a Gon.
- Acaba Tekken Force cuatro veces para sacar al Dr. Boskonovitch.
- Juega como Jin cincuenta veces para sacar su tercer traje (el de colegio).
- Juega como Ling cincuenta veces para su tercer traje (de colegio también).
- Juega como Anna veinticinco veces para sacar el traje de pieles.
- Juega como Gun Jack diez veces para sacar el traje de Jack 2.

Los últimos tres trucos se pueden hacer en cualquier modo menos en práctica.





Stuart Graham

GUERRA AVISADA

La gran batalla ha empezado. Original vs. copia. Amenazas de todo calibre ¿Quién ganará? Mientras los líderes de cada banda preparan sus mejores estrategias, a los aficionados sólo nos queda esperar...

Entrevista realizada a un vendedor informal de vídeospiratas (para conservar su anonimato le pusimos un seudónimo).

- Charro ¿Cómo se te ha afectado el desarrollo del Movimiento Anime?

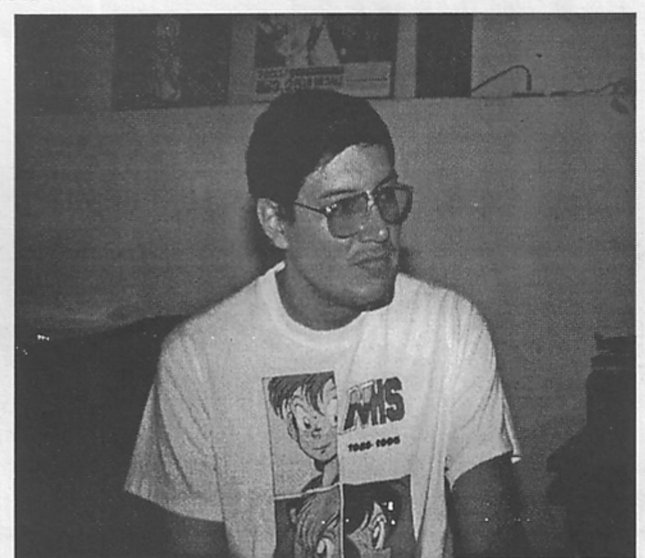
Antes no era mucho, poco a poco está avanzando quizás porque los amigos se están *pasando la voz* a parte también por lo que han pasado por televisión. Más que nada con lo que es *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y ahora hay más animes. También se apoyan en los mangas y muñecos que están llegando. Ahora hay más gente que conoce por eso hemos tenido que bajar los precios pues la competencia ha aumentado. Antes éramos los únicos que vendíamos, pero ahora...

- Una revista del medio desalienta la compra de vídeos piratas ¿Cómo ha afectado esto a tus ventas?
Esos son los de *Sugoi*. Recuerdo un artículo suyo donde dicen no estar de acuerdo con lo que es piratería. Sin embargo algunos compran acá e incluso dejan vídeos. Entonces me parece que se contradicen ellos mismos, porque sino ni asomarían la cabeza pero dejan sus revistas para que las venda así como sus vídeos.

- ¿Venderías vídeos originales para abaratar los costos?
Trabajo es trabajo. Donde vayas siempre va a existir una casa informal e ilegal, nunca nadie trabaja legal y a la buena pero hay gente descarada que aprovecha de eso. Nosotros también trabajamos con originales pero no son pedidos, la gente no compra originales. Los clientes dicen que prefieren comprar 10 vídeos que un original de 40 dólares americanos. Sólo gente de plata lo compra pero son contados.



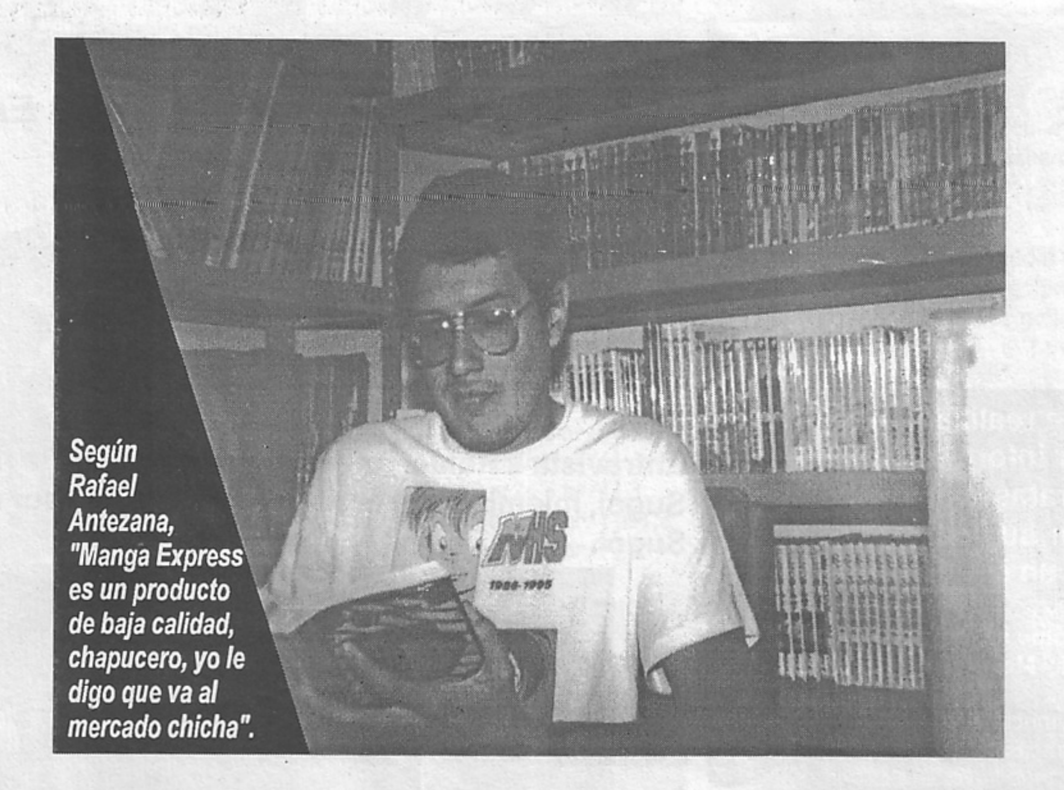
Entrevista a Rafael Antezana, miembro de la revista Sugoi, miembro del club NeoV y organizador del club Sugoi.



Rafael, se te ha identificado mucho con el movimiento anime. ¿Cómo crees que la piratería ha afectado el desarrollo de este movimiento?
Es indudable que, cuando nadie le da importancia y hay un grupo que sí desea ese material, vaya a surgir un mercado paralelo. Hubiéramos querido que en el mercado paralelo surja algo parecido como en Estados Unidos, o sea la subtitulación hecha por aficionados, que permite un trabajo de mejor calidad que la simple piratería que lo único que hace es copiar generalmente cosas en japonés o japonés con subtítulos al inglés, que para una amplia sección del mercado no significa nada.
El pirata es la única forma que muchos tienen de conocer el anime. Lamentablemente es la peor forma por la calidad que reciben, trabajos cortados y sonido completamente desfasado.

Una revista del medio promocionaba el original de *Bublegum Crisis* a diez soles. ¿Por qué no hicieron una oferta parecida?
Lo que me dices es para mí primera noticia, no sabía que existía. Lo que *Euroamérican Films* decidió como gancho publicitario era poner una boleta de descuento y eso es lo que hicimos en el número 4 de Sugoi.
Deben de haber buscado alguna forma de promocionar adicionalmente, pero no nos comunicaron o por lo menos a mí no me lo comunicaron. Eso ya es decisión personal de Euroamérican que busca alguna forma de publicitar su producto.

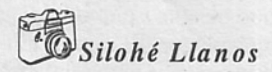
Respecto a la carta del *buen amigo* que circula por Internet. ¿Qué sabes de eso?
Eso ya es conocido. Nuestra competencia *Manga Express* es un producto de baja calidad, chapucero, yo le digo que va al mercado chicha. Esa persona que le gusta el dibujito, pero que si se pone a leer tampoco le importa porque a duras penas sabe leer.
Y sí, soy un poco duro con ellos en este aspecto, pero cualquier persona que sepa un poco va a descubrir la pésima redacción que tiene ese *fanzine* porque ni a revista llega. Sus componentes son gente de bajo nivel, *dizque* universitarios, que han considerado que yo soy una amenaza para el anime. Ese es, digamos, su *moto*, su lema, entonces Manga Express sale con el único fin de atacar a Sugoi y no con el fin de lanzar el anime.
Gente que salió de ese grupo original es la que nos está atacando ahora. Son la gente que no pagaba, hacía mucho lío y siempre se conoció por su bajo nivel moral, así que ellos


Según Rafael Antezana, "Manga Express es un producto de baja calidad, chapucero, yo le digo que va al mercado chicha".

no importan, ellos no existen. Ellos son ahora los asesores de quienes hacen otras revistas y los están hundiendo, pues. No me van a negar que sacar una revista que diga que es la número 5 y 6 a la vez es bastante ridículo como estrategia publicitaria. Ellos pueden entrar al *Guiness* como la primera revista que tiene dos números y que sólo tienen material para medio número.

Tú organizaste el Club *Video Anime Fans* (VAF). ¿Es cierto que los socios tienen categorías y pagan hasta 200 dólares mensuales?
Originalmente, cuando se formó el VAF (que ahora llamamos NeoV) encontramos que la mayoría... como que en el Perú son tacaños. Algunos dicen que no pueden gastar cinco soles mensuales. Entonces, como era un grupo pequeño, lo que se hizo fue crear algunas categorías de pago que se supone daban más o "privilegios", es decir, los que querían pagar más tenían más y los que no, venían nomás. Eventualmente todo se desarmó porque se hizo desorganizado y cuando se hizo la reorganización final, donde NeoV tiene ahora sólo 28 miembros, ya sólo es una cuota, es una cosa más íntima.

¿Algún mensaje para los piratas?
Son gente que se convirtieron en el único medio para muchos de entrar en el anime. Hicieron un cierto dinero y se durmieron en sus laureles. No evolucionaron y no tomaron la iniciativa de convertirse en los primeros legales del anime. Nadie les hubiera podido quitar ese sitio. Ellos han tenido la oportunidad de ser los únicos que vendían anime en el Perú. Hacer unas pequeñas licencias, se movían un poquito, gastaban un poco de plata y hubieran ofertado algo mejor. Pero no. Ellos no compran anime en EE.UU., no. Esperan a que alguien les traiga una copia, así que cuando llegan al usuario final les llega una porquería, un sonido que es horrible, imagen granulada, cintas usadas que tienden a malograr los equipos y todo eso.
Así que lo único que puedo decirles es que tiene suerte de que aquí en el Perú nadie les haga caso. De lo contrario, los meteríamos a la cárcel a todititos. Particularmente me encantaría verlos colgados de las partes más dolorosas del cuerpo... ya veremos eventualmente lo que podemos hacer. Los vamos a destruir. Tiene que ser hecho. No es personal. Tienen que ser destruidos porque perdieron su oportunidad y ahora se las vamos a quitar.
Deberían aprender que son gusanos y los gusanos se hacen bajito, no deben salir afuera, no deben hacer bulla y no deben meterse con nadie que tenga más cerebro que ellos, porque sino va a ser peligroso.
a cometieron una serie de errores y hemos atacado sus principales polos. Por hacerse graciosos ya hemos acabado con dos de ellos.


Catherine Torres

Silohé Llanos

¿Consideras hipócrita promover el vídeo original y por otro lado sacar copias a diestra y siniestra?
Los chicos de Sugoi ya exageran, algunos de ellos lo dicen sólo de boca, que pasaría si alguien les ofrece determinada cantidad por su original... tú no los ves, ellos los dicen por quedar bien con su gente. No creo que todos los de Sugoi lo cumplan, más vende la sinceridad. Muchos de ellos vienen acá, yo los he visto ¿qué hace aquí gente de Sugoi que esta en contra de la piratería? Ponte a pensar.

- Muchos se quejan de la baja calidad de tus vídeos, ¿Qué opina al respecto?
De repente se están equivocando. Siempre que sacamos matrices nuevas, al inicio las sacamos mal para despistar a los enemigos para que *no se las lleven fácil*. En un mes sacamos malos y luego ya las buenas. Quizás allí se confunden y no las cambian. Del 100% no todas son buenas. Donde vayas no vas a conseguir perfectas las cosas. De 100 saldrán 20 malas, qué sé yo. Pero pocos se quejan y si son malas las cambiamos, no hay problema, no nos negamos a cambiarlas.

- ¿Algún mensaje apoyando la compra del vídeo pirata?
¡Claro que sí! A los chicos les invito a que compren los vídeos anime porque tienen su mensaje. En Dragon Ball se ve la amistad y la ayuda mutua. Todo depende del gusto de cada cliente. Se les invita a que compren todo de anime Shoujo, Shonen, Hentai, etc.

EL CHOUJIN

Uno de los más grandes villanos del anime está en las películas de *Urotsuki Douji*: Tatsuo Magumo, un simple chico de la universidad Myojin, quien sin saber, era el más grande demonio jamás visto en la historia, el *Choujin* (dios de dioses). Su fin es unir los tres mundos existentes paralelamente, el mundo de los demonios, el mundo mitad demonio mitad humano y el mundo de los humanos, pero cuando le tocó venir, después de tres mil años, lo hizo de una manera tan reprimida y tan insaciable que al despertar en el cuerpo de Magumo (quien había sufrido un accidente), se comienza a transformar, agarra a la enfermera y ella sufre la abstinencia que tuvo durante miles de años (¡pobre de ella!). Siendo ésta su primera gran aventura (satisfactoria por cierto).









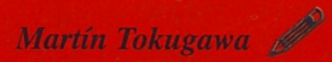
Magumo tiene una novia: Akemi Ito. Niki es su compañero de clase y se ha enamorado de ella. Los demonios toman esto como una ventaja ya que deseaban matar al Choujin y convencen a Niki para que lo haga. Él, pensando que Magumo es el Choujin, toma su esperma en una de las sesiones de amor entre éste y Akemi teniendo en cuenta que adquiriendo la sangre y el esperma tendría sus poderes en la batalla. Niki bebe la sangre de Magumo y así se convierte en un poderoso demonio para luchar contra Magumo, convertido también en demonio. Ni teniendo estos poderes es Niki rival para el Choujin y es vencido.

Magumo se esconde por la muerte de Niki, pero Akemi lo sigue y en ese momento comienzan los grandes movimientos, la tan esperada relación, utilizando varias posiciones a veces un poco incómodas (pero en fin déjenlos ser). Al final, llegando al éxtasis, se consuma esta unión con el llanto de un bebé, símbolo que Akemi ha quedado embarazada de Nagumo, el todopoderoso Choujin (¡grande pa'!).



En una de sus grandes aventuras, pero esta vez de lucha (¡no se entusiasmen!), el Choujin lucha contra Maoh, demonio de los océanos invocado por Sui - kakui - yin, representante del mundo de los demonios. En este enfrentamiento el Choujin es bastante dañado, pero mostrando su enorme poder destruye totalmente a Maoh (yo lo llamaría furia de titanes).

El enfrentamiento con Amano Jyaku, quien viene del mundo mitad demonio mitad humano, es el esperado por su desenlace. Ahí nos enteramos que el verdadero Choujin es el hijo de Magumo y Akemi, que Magumo iba a limpiar la Tierra antes de su llegada convirtiéndose en el dios de la destrucción, que va a destruir los tres mundos para crear un nuevo orden. Todo este conglomerado nos demuestra que la magistral Urotsuki Douji, es una de las historias más espectaculares que se han visto, donde la violencia, lo macabro y el sexo se mezclan en un híbrido repulsivo, y por lo tanto, efectivo.

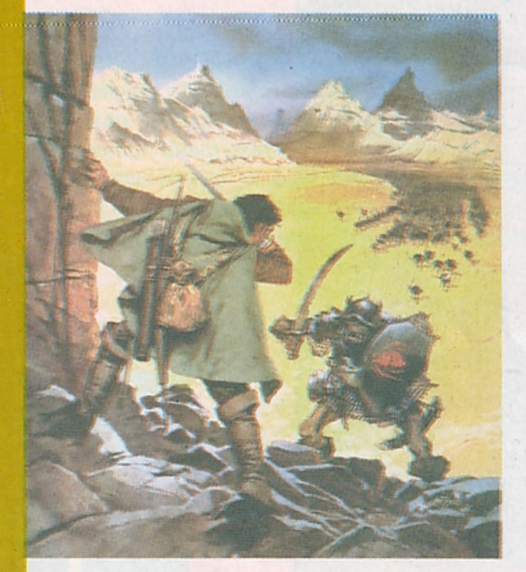






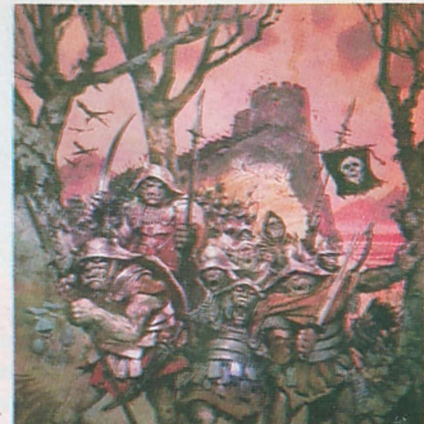
El Juego de Calabozos y Dragones

Un mundo de fantasía y diversión



El nombre

Para ingresar al mundo de *Calabozos y Dragones,* primero es necesario entender el nombre. *Calabozos* representa el conjunto de lugares (fortalezas, templos, castillos, etc.) donde se pueden encontrar tesoros (desde una moneda de cobre hasta artefactos que te pueden convertir en un dios) usualmente están llenos de trampas (pozos, paredes que te aplastan, objetos mágicos que te carbonizan, etc.) y de otros seres (que te pueden causar escalofríos). *Dragones* representa a estos otros seres, que no siempre son dragones (algunos piensan que los dragones son los monstruos más fuertes que existen ¡Qué bobos!) ya que existen miles y miles de razas que los personajes no deben elegir, estas razas son usualmente llamadas *monstruos* pero esta palabra no clasifica adecuadamente a muchos que son muy débiles (kobolds, goblins, murciélagos, etc.) y a muchos que son muy fuertes (comedores del conocimiento, shadowdraker, lords tanar´ri, etc.). Una vez comprendido esto podrás pisar el siguiente escalón.



La campaña

Tu grupo aventurero siempre necesita tener un objetivo en la vida (por más corta o largo que ésta sea). Este objetivo se llama *misión* y para cumplirla debes pasar una serie de aventuras o sesiones (más o menos se desarrolla una aventura por sesión y una sesión normalmente dura entre 4 y 6 horas).
Todo este conjunto de aventuras, monstruos, fortalezas, misiones y jugadores forman parte de una campaña. La campaña recibe un nombre (*Dark Sun, Forgotten, Planescape, etc.*) y pueden durar una semana (si es muy aburrida) o el resto de tu vida (si es muy divertida). Toda esta masa de campañas forman una unidad: el mundo de *Calabozos y Dragones.* Sin embargo, este mundo no consiste únicamente en acabar monstruos y ganar tesoros. Cada campaña posee una trama elaborada con sumo cuidado. A continuación, algunas campañas creadas por la TSR (Reglas de estudios tácticos).

Birthright: Aquí experimentarás la sensación de manejar a los *regidores de leyenda,* quienes comandan las poderosas armadas y portan el poder de los reinos. Una campaña donde participan quienes comandan las poderosas armadas y portan el poder de los reinos. La campaña *Birthright* (o derecho de nacimiento) hace esto posible como nunca antes. Aquí puedes jugar el rol de luchados, hechiceros, sacerdotes y ladrones que descienden de sangre real, comanda los poderes imperiales y controla los destinos de tierras remota. Pero debes prepararte para batallar enemigos que poseen igual poder, enfrentar a monstruos milenarios y abominables que no se detendrán ante nada con tal de robarte tu noble poder, tu derecho de nacimiento o de sangre. Ideal para los que no son capaces de ganarse el pan con su esfuerzo. Patéticos.



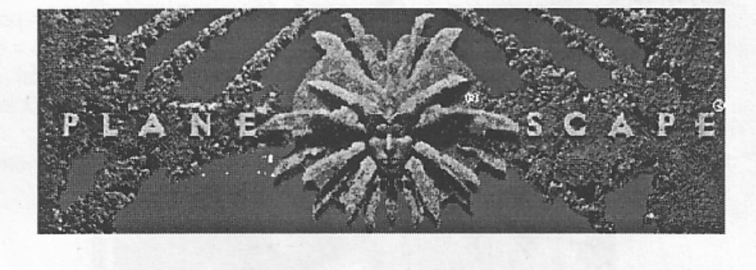
Records of Lodoss War, principal representante de Calabozos y Dragones en el mundo anime

Ravenloft: Ya sea que viajes a Ravenloft por una noche de terror o una pesadilla extendida, la experiencia te acechará por siempre. La campaña *Ravenloft* es un reino horrífico de espanto y deseo, enraizado en la tradición gótica. Los misteriosos dedos de este mundo pueden alcanzar cualquier otra campaña para atrapar en su niebla a los desprevenidos viajeros. Una vez que los sujeta en sus gélidos brazos, probablemente nunca los suelte. En este oscuro mundo plagado de vampiros, hombres lobo y fantasmas, sólo los fuertes de corazón podrán sobrevivir. Escalofriante. Me gusta.



Dark Sun: Este mundo es el más salvaje de *Calabozos y Dragones*. Es un reino desierto, abrasado por el sol implacable y arrasado por la magia destructiva perteneciente a generaciones de hechiceros. Es una tierra de malvados reyes, hechiceros y poderosos psionistas, quienes dominan sorprendentes poderes mentales. En este paisaje salvaje y brutal, un solo aventurero puede alterar el curso de la historia y cambiar el mundo por siempre. Uno de esos héroes puedes ser tú, pero no te lo recomiendo si eres principiante. Puedes morir.

Planescape: Antiguamente, sólo los hechiceros más poderosos podían alcanzar la magnífica riqueza del multiverso, pero ya no más. Ahora que se ha creado esta campaña, cualquier aventurero puede entrar a los planos del poder (sobrevivir a ellos es el problema). Infinitos universos de infinita variedad y peligro se esconden detrás del portal, empezando en Sigil, la ciudad de las puertas, donde todos los mundos existentes se encuentran. Tampoco te lo recomiendo si te estás iniciando. Es probable que tu cerebro no lo comprenda.



Dragonlance; Ingresa a Krynn, un mundo de romance y mucha aventura. Descubre a los gnomos desolladores, nefastos villanos, enanos arrolladores, héroes nobles... y oscuros, mortales dragones. Asesinos draconianos patrullan las calles, malvados dragones rojos cubren los cielos y hermosos dragones dorados y plateados batallan en el lado del bien. Este mundo lucha por volver a obtener su honor y gloria perdidos, y los aventureros más inesperados pueden convertirse en héroes legendarios. Este es el juego que mantiene el espíritu de *Calabozos y Dragones*. Te puede entusiasmar.



Tú también puedes crear una campaña. Pero recuerda que no debe limitarse a enfrentamientos entre buenos y malos, si bien al comienzo esto puede entretener, finalmente te hastiará a ti y a tu grupo. Mi consejo es que elabores primero la ciudad principal y luego vayas diseñando los alrededores, territorios, mundos etc. Y sobre todo lee, documéntate sobre la Edad Media y disfruta...

El Amo Grimm







COMBOS CASEROS

Leyenda

1 = golpe izquierdo; 2 = golpe derecho; 3 = patada izquierda; 4 = patada derecha; f = frente; a = atrás; N = control neutral; + = movimiento simultáneo; : = esperar 1/5 seg. ; ar = arriba; ab = abajo; E = esquiva, cambia de eje (AR N ó AB N). Los controles en mayúscula (F, A, AR, AB) indican mantener en esa posición



NINA

Cadenas

ab/a + 4 3, 1, ab/a+ 4 3

ab/a + 4 3, ar/f + 3, ab/a + 4 3 (si después de ar/a + 3 no logras conectar ab/a + 4 3 y rueda, espera a que termine de rodar y haz ab/a + 4 3 si va a bloquear alto o F+1+2 si bloquea abajo)

BRYAN

Cadenas

ar/f + 4, 1,2, f, f + 2

ab, ab/f, f + 2, ab + 2, f + 1, 4, 3, 3

f + 1 + 4, f, f + 2

ab, ab/f, f + 1, 1, a + 2, 1, 2 ó 4

ab/f + 3, (mientras estás agachado) + 3, 1, f, f + 2

(mientras estás agachado) + 3, a + 2, 1, a + 2, 1, 4

HEIHACHI MISHIMA

Cadenas

f, N, ab, ab/f + 2, 1, f + 1, a + 2, f + 1

1, 1, 2, 2

JIN KAZAMA

Cadenas

E + 2 ó f, N, ab, ab/f + 2, 1, 2, 4, f, N, d, ab/f + 4, 4

1, 1, 2, 2

1, f, 1 + 4, 2, 4

1, ab/f + 1, 2

a + 2, 4, 1, 2, 1

a, f + 2 (lo noquea), f, N, d, d/f + 4, 4

f, N, ab, ab/f + 4, 1 + 4, 2, 4

KING

Cadenas

ar/f + 4 , 1, 2, AB + 3 + 4, 2

1, 1 + 2, 1

1, 2, F + 1 + 4

f, N, ab, ab/f + 1 + 2, 1, 2, a + 4, 1 + 4

YOSHIMITSU

Cadenas

ab/f + 2, a + 1, f + 1, (ab/a + 1) ó (ar/f + 3 + 4)

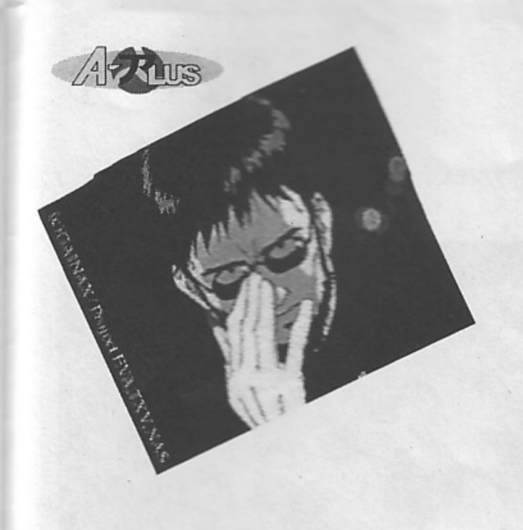
1, 1, 1, f, f + 4 , ab/a + 1

a + 1, ab/f + 1, 1, 1, 1, 1

4 3, ab + 1 + 4

(a + 1 + 2) 1, f + 1, f, f + 3, 1

(a + 1 + 2) 1, 1, a + 1, 1, f, f + 4







Zankokuna tenshi no teeze (tema de apertura de la serie Neon Genesis Evangelion)

Sankokuna tenshino youni
Shonenyo shinwani nare
Aoi kazega ima
Muneno Doawo tataitemo
Watashi dakewo tada mitsumete
Hohoenderu anata
Sottofureru mono
Moto meru kotoni muchude
Fureri sae mada Shiranai
Ita ikena hitomi
Dakedo itsuka kizuku deshou
Sono senakaniwa
Haruka mirai mezasu tameno
Harega arukoto

Zankokuna tenshino teeze
Madobe kara yagate tobidatsu
Hotobashiru atsui patosude
Omoidewo uranirunara
Kono sorawo daite kagayaku
Shonenyo shinwani nare

Zutto nemutteru
Watashino aino yurikago

Anata dakega yumeno shishani
Yobareru asaga kuru
Hosoi Kubisujiwo
Tsuki akanga uchu shiteru
Sekaichuno tokiwo tomete
Toji kometai kedo
Moshimo futari aeta kotoni
Imiga arunara
Watashiwa soujiwo shiru
Tameno baiburu

Zan kokuna tenshino teeze
Kanashimiga soshite hajimaru
Dakishimeta inochino katachi
Sono yumeni mezameta toki
Dareyorimo hikariwo hatatsu
Shonenyo Shinwani nare

Hitowa aiwo tsumugi nagara
Rekishiwo tsukuru
Megami nante narenanaimama
Watashiwa ikiru

Pegasus Fantasy **(La Fantasía de Pegaso)**
Tema musical de la serie *Saint Seiya*

Da kishimeta kokorono kosumo
Atsuku moyase kisekio okose
Kizutsuita mamajainaito
Chikai aata harukana kinga

*Pegasus fantasy Sousayumedakeha
Dare mo udae nai kokorono Tsudasadakara

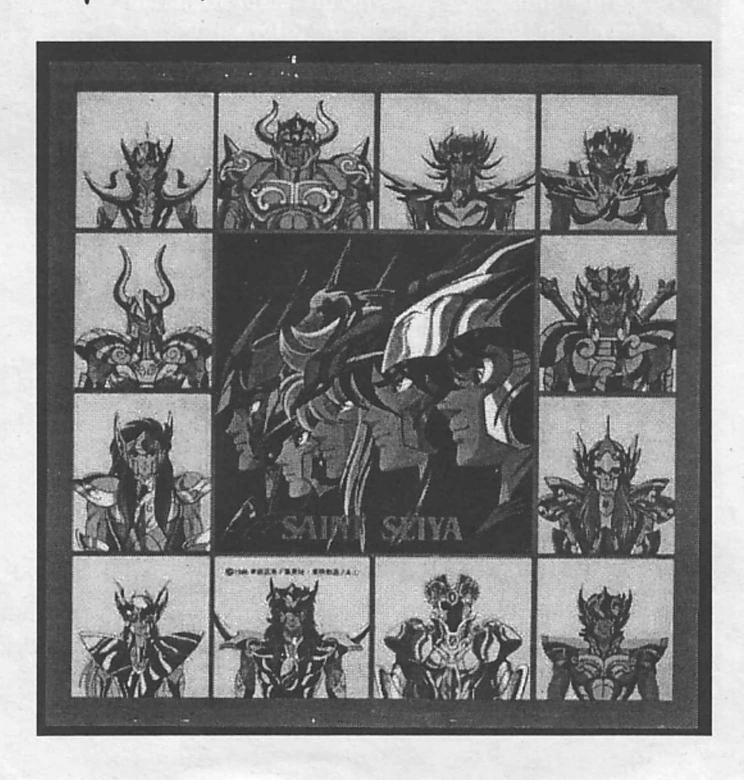
Sein seiya shounen ha minna
Sein seiya ashi tano yuusha oh Yeah
Sein seiya pegasus noyouni
Sein seiya ima koso habatake

Dokomademo kagayaku sorani
Omae dakeno seizaomezase
Sonohimade makerarenaisa
Inochikakete idonda batoru

Pegasus fantasy daremo ga Yumemiru
Jiyuu toiu tsubasa hiroge Kaketeyuke

*Repetir.





MEJOR PELICULA; la película de Hayao Miyazaki: *Monokome Hime* ha sido elegida como la mejor película del año por la Academia de Cine Japonesa. *Mera - San*, el tema musical de esta película también recibió el premio a la mejor canción original.



MIRAMAX; la productora norteamericana Miramax está planeando sacar una versión doblada al inglés de *Mononoke Hime.*

HAYAO MIYAZAKI ha recibido un *Nagaharu Yodogawa Award*, premio de cine con reconocido prestigio en Japón.



Mononoke Hime será comercializada en Francia en Septiembre y será emitida en algunos festivales de cine. **Un éxito,** Mononoke Hime ha estado en cartelera 240 días y ha sido vista por mas de 13 millones de personas en Japón.

DISNEY ya está trabajando en el doblaMononoke Hime será comercializada en Francia en Septiembre y será emitida en algunos festivales de cine.

Un éxito, Mononoke Hime ha estado en cartelera 240 días y ha sido vista por mas de 13 millones de personas en Japón.

GHIBLI, el estudio de Hayao Miyazaki, ha publicado el *Art book of late Yoshifuki Kondo* (libro de arte), el cual reúne las ilustraciones de este dibujante que han salido en la famosa revista *Animage.* Ha salido el 25 deMarzo y cuesta 2300 yenes (49 soles).



TOTORO, en una secuencia de los Juegos Paraolímpicos de Invierno un atleta sostenía en sus manos un peluche de Totoro, una especie de castor gigante y mágico de la serie Tonari no Totoro, producida por Ghibli.

PON POKO serie producida por el estudio Ghibli, ha sido emitida por la cadena de televisión NTV en Japón desde el 13 de Marzo. Esta serie trata de unos osos mágicos.



KATSUHIRO OTOMO, después de 7 años, Katsuhiro Otomo realizará una nueva serie para *Afternoon (Kodansha).* La historia: En una sociedad del futuro controlada por los ordenadores, el protagonista intenta vivir con naturalidad



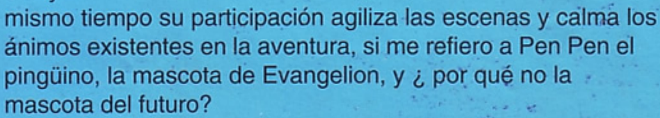
Katsuhiro Otomo dibujado por él mismo

Roberto Zegarra
Visita su página web en
http:// www.demo.telefonica.com.pe/anime

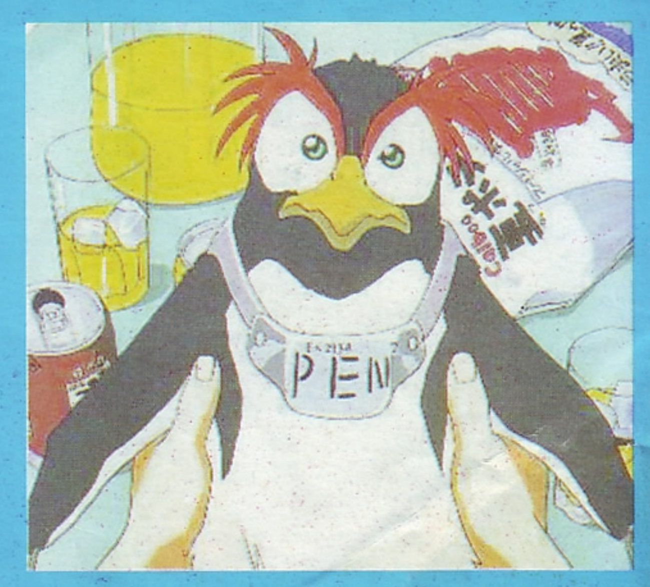
Pen Pen

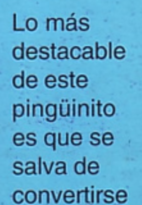
Shinseiki Evangelion o *Neon Genesis Evangelion* es una de las series japonesas que impacta por su argumento futurista y nada convencional; es la historia de lo organización NERV encargada de destruir a los Shiotos o Angeles que atacan a la ciudad subterránea de Tokio - 3, para ello emplea los EVAS (Evangelions), especie de robots humanoides pilotados por jóvenes adolescentes.

En esta oportunidad haremos referencia a uno de los personajes menos reconocido, apenas mencionado, de esta serie y dejado de lado por casi todas las publicaciones de manga existentes del planeta; aunque algunos consideren que su participación no sea tan importante o no salga en la presentación inicial del programa o piensen que es una figura decorativa. De ser así, Yoshiyuki Sadomoto no hubiera perdido su tiempo creando a este singular personaje que con sus breves apariciones permite conocer el otro lado de los protagonistas principales (Shinji, Misato, Rei, Azuca y compañía) y sus personalidades, problemas, traumas, etc. y al mismo tiempo su participación agiliza las escenas y calma los ánimos existentes en la aventura, si me refiero a Pen Pen el pingüino, la mascota de Evangelion, y ¿ por qué no la mascota del futuro?

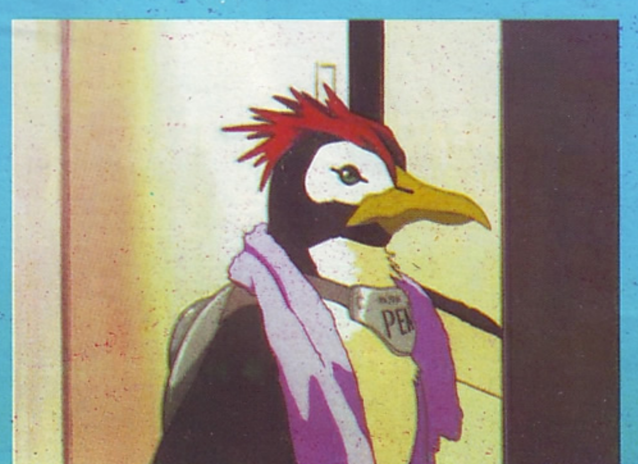


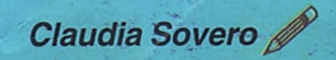
De carácter independiente, inteligente, curioso e inquieto, el simpático Pen Pen vive con su dueña la escultural Misato Katsuraji, jefe de las operaciones NERV. Entre sus compañeros de habitación destacan: Shinji Hikari, el tímido e inestable piloto del EVA 01 y la autosuficiente *Sencond Child* (segunda niña) Azuka Lange Sollo Ruc, quienes conforman su singular familia. Así este pingüinito se convierte en testigo de sus discusiones de convivencia, desde un simple desayuno hasta la rivalidad por una prueba de coordinación a través de una coreografía musical para atacar a los ángeles. Su debut en pantalla comienza en el episodio 2 *Un techo desconocido: La bestia* en donde conoce a Shinji en el momento en que éste invade su privacidad a la hora del baño. Uno de los peores momentos vividos por este pájaro se aprecia en el episodio *Rei más allá de un corazón.* Cuando se ve obligado a comer el almuerzo preparado por su amo (Curry picante acompañado por una lata de cerveza). En cambio, la mejor noticia que pudieron darle es saber que Shinji Hikaru es el encargado de realizar todas las labores domésticas. Entre sus pasatiempos favoritos se encuentran darse baños fríos par refrescarse y comer pescados. No obstante Pen Pen tiene el mérito de saber soportar los diferentes estados psicológicos de sus amigos, ya que hace rato hubiera pasado a ser un reportaje más de la sociedad protectora de animales, y la alocada de Misato ya estaría encarcelada por poner en peligro la vida de una especie en vías de extinción...





Lo más destacable de este pingüinito es que se salva de convertirse en un personaje pesado y entrometido como tienden a ser algunas mascotas del anime.





Claudia Sovero





Por ahora ha sido suficiente para todos

Nos vemos en el número uno con más informaciones, más ilustraciones y *Más*

Ninja Scroll / El Choujin / Calabozos y Dragones / Shampoo / Pen Pen y ***Más***